ISBN4-925
C0076 ¥17

SQUARESOFT

DigiCube
株式会社デジキューブ 定価(本体1,700円+税)

VAGRANT STORY

ベイグラントストーリー
アルティマニア
ULTIMANIA

VAGRANTSTORY
ULTIMANIA
Edited by Studio BentStuff
Published by DigiCube

DigiCube

VAGRANTSTORY

ULTIMANIA®
アルティマニア

VAGRANTSTORY ULTIMANIA
Edited by Studio BentStuff
Published by DigiCube

VAGRANT STORY

ベイグラントストーリー

VAGRANTSTORY
ULTIMANIA

Edited by Studio BentStuff
Published by DigiCube

VAGRANTSTORY

ULTIMANIA®

PROLOGUE

アシュレイ・ライオット ——ただ一筋の刃となりて

危険請負人(リスクブレイカー)——国家保安を目的とし、多数のエージェントを擁(よう)するVKP(バレンディア治安維持騎士団)においてさえ、この名で呼ばれる者は数少ない。

彼らの任務は重犯罪者、すなわちバレンディア王国の治安を脅(おびや)かすテロリストを捕捉、あるいは秘密裏に"処理"することにある。ゆえに、リスクブレイカーに要求されるのは常人を遥かに超える戦闘能力と、そして与えられた殺人の権限を行使する迅速な判断力——ただし、その基準は常に、国益のみを念頭に置いたものとなる。

つまり、彼らは"個"ではない。

王権を中心とする議会の権力機構をひとつの有機体として捉えれば、リスクブレイカーはこの巨獣の口に生え揃った牙の一本である。牙は"個"として己の役割を考えない。主(あるじ)たる獣の欲するままに獲物を噛み、その肉を引き千切って咀嚼(そしゃく)し、生命を繋(つな)ぐ糧(かて)とする。国家権力という姿なき巨獣の一部として、彼らは敵対者を噛み砕き、始末するのである。

そこに思想が介入する余地はない。あるのは王国への忠誠と、権力の枠組みを維持することによってのみ、秩序は保たれるとする盲目的信念である。牙にはその行為の善悪を判ずる必要はないのだ。

だが、いかに己を殺そうとも、人間がそのように——純粋な一本の牙として機能するのは難しい。

なぜならそれは、人として生きる力を極限まで削ぎ落として、なおも生き続けなくてはならぬことに等しいからである。牙としての自分を鋭利に研ぎ澄ますほどに、人の生の現実感は薄らぎ、精神は限りなく死へと近づいていく。そしてそれでは、どれだけ高い戦闘能力を備えていても、ある種の狂気を心に宿らせた重犯罪者と渡り合う危険請負人の任務から生還することはできぬ。

個であること、人であることを放棄しながら、闘争心を失わぬ者——この相反する、矛盾した条件を満たす者だけがリスクブレイカーとして生きていくことができる。言い換えれば、真に国家が期待するリスクブレイカーたり得る人間など、存在できるはずもないのだ。

しかし——。

VKPに重犯罪者処理班が正式に発足して数年、エージェントの生還率の異常な低さが問題視され始めた中でただひとり、数々のミッションを完遂し、生き残り続けている男がいた。

アシュレイ・ライオット。元近衛騎士団所属という輝かしい経歴を持ちながら、日の当たることのないリスクブレイカーに自ら身を投じたとされる不可解な選良(エリート)である。

アシュレイはVKPにとって、まさしく理想的な牙であった。あらゆる困難な任務——その大半は法の番人として、国内外の反政府勢力を秘密裏に殲滅(せんめつ)することにあった——を鋼の如き意志で完璧に遂行し、そしてまた再び主のもとへと確実に戻ってくる。

着任以来、彼が処理した人間は百を下ることはないであろう。同班所属の大半が命を落とし、または殺戮(さつりく)の日々に精神に変調をきたし登録を抹消されていく中で、アシュレイは一言の疑問を差し挟むこともなく、淡々と任務をこなし続けた。

存在し得ぬはずの、完全無比なる危険請負人。王国の忠実な僕(しもべ)。または、統治を司る厳正なる法の現(うつ)し身——彼はあたかも折れぬ牙、決して刃こぼれせぬ剣のようであった。人であることをやめ、触れたものを切り裂く役割だけを持つ、研磨された心なき刃(やいば)であろうとしているかに見えた。

VKP司令部に最も信を置かれていたリスクブレイカー、アシュレイ・ライオットが、バルドルバ公爵殺害の容疑者として手配されてすでに二ヵ月が経過しようとしている。しかしその足取りはようとして掴(つか)めず、VKP内部ではすでに、非公式ではあるが事件の真相解明は困難との見方が優勢である。

殺害事件の一週間前、アシュレイと公爵を結びつける事件が起きている。シドニー・ロスタロットなる青年教祖が率いるカルト集団『メレンカンプ』がバルドルバ公爵邸を占拠し、その鎮圧にVKPより派遣されたのがアシュレイであった。

ただし、この占拠事件に関しても不審な点は数多い。なぜ、対カルト班ではなく重犯罪者処理班である彼が投入されたのか。また、法王庁が独断で聖印騎士団クリムゾンブレイドを介入させていた事実も明らかとなっている。さらに、邸内で異形の生物を目撃、交戦したという報告もなされているが、のちにこの証言者の多くが事故死あるいは変死を遂げ、残る者の消息も現在は不明である。

現場に潜入を果たしたアシュレイは、公爵邸より逃亡したシドニーを追跡し、そのままVKPに復帰することなく失踪を遂げている。彼が別邸で静養中だったバルドルバ公爵の最後の面会者として姿を現すまで、一週間の空白を埋める情報はもたらされてはいない。

ただひとつ、彼が『メレンカンプ』を追って訪れた場所が、二十五年前の大震災で壊滅し、孤絶した魔都レアモンデであることを除いては……。

そこで彼に何が起こったのか——そして優秀なリスクブレイカーがいかにして、王国の重臣殺害の凶行に及んだのか、推測する術(すべ)は我々にはない。

一筋の刃であろうとした危険請負人が、すべてを背負う放浪者となる軌跡を、我々はアシュレイ・ライオットの目を通して追うことになる——。

Interview

ULTIMANIAシリーズでは、過去にスクウェアのさまざまなクリエイターにインタビューを行なってきた。そんななか、発売タイトルの巡り合わせもあってまだ誌面に登場していなかったプロデューサーのひとりが、第4プロダクションをひきいる松野泰己氏である。デビュー作『伝説のオウガバトル』にはじまり、『タクティクスオウガ』『ファイナルファンタジータクティクス』、そして今回の『ベイグラントストーリー』と、所属会社は変われど、氏が世の中に送り出した作品はいずれも高い評価を得て、なおかつファンの熱狂的な支持を受けている。そうした松野作品のテイストや求心力は、どのようにして生み出されたものなのだろうか？ 『ベイグラントストーリー』においても、プロデュース、ディレクション、シナリオ執筆、バトルシステム設計……と、ひとりで何役もこなした松野氏に、ゲーム作りに対する考えを語っていただいた。

（聞き手：山下 章）

松野作品の秘密

『ベイグラントストーリー』ディレクター
松野泰己（まつのやすみ）—Interview—

発想法とモチベーション

—— 松野さんが、ゲームを作ろうと思ったとき、まずどんなところから発想をはじめるんですか？

松野　僕は自分のことをいわゆるクリエイターとは思っていないんですよ。僕の下にいるスタッフがクリエイターであって、僕は彼らを統括している人間だと思っているんですね。会社組織というものがありますんで、サラリーマンっていうかビジネスマンに徹しようと考えています。ゲームを作るときも、商品企画として何を打ち出していくべきかということを、まず考えるようにしてまして——たとえば昔『伝説のオウガバトル』を作ったときは、あの時期、『FF』『ドラクエ』などのRPGが大ヒットしてましたけど、そういうタイプのゲームに食傷気味な人たちも増えてきていたんですね。で、彼らがつぎに遊ぶのが、光栄（現：コーエー）さんの『信長の野望』とか、かなり難易度の高いゲームになっていたんですけど、ちょうどそのRPGとシミュレーションゲームのあいだを埋めるように出てきたのが、『ファイアーエムブレム』とかのシミュレーションRPGだったと思うんですよ。それで、そういうマーケットの状況を考えて、シミュレーションRPGを作ろうってところから、まず入りました。それに、どうせやるなら壮大な物語をつむいでいくのがいいだろうと思って、「オウガバトル・サーガ」を作っていったわけです。そんなふうに、「こういう世界が作りたい」とか「こういうゲームが作りたい」といったところからスタートするんじゃなくて、商品企画のセオリーというか、市場やターゲットがどうなっているかとか、そういうところから考えるようにしています。

—— いまの話はちょっと意外な気もしたんですが、松野さんがこれまで手がけてきたゲームって共通した独特の雰囲気が感じられますよね。それは松野泰己という人のゲームに対する思い入れが強く現れた結果だ、と思っていたんですけど。

松野　うーん、そういったことをよく言われるんですけど、正直、僕個人としてはピンとこないというか。たぶんディテールに凝っているとか、そういう部分から言われてると思うんですけど……。A型のせいか、実際にゲームとして必要がなかったりするところまで、こまかく設定しておこうというのは、つねに心がけてますけどね。あと、うちのチームには、ストイックというか、マゾというか（笑）、そういう人間が多くてですね、逆境っていう言いかたもヘンなんですが、できそうもないことであればあるほど、みんな燃えるんですよ。そういう彼らのがんばりが、外部から見て"こだわり"と呼ばれる部分なのかなという気はしますね。チーム全体に、妥協は許さないっていう雰囲気が漂ってますから。

——有能なスタッフがそろっているわけですね。ただ、いろいろな人から聞いた話を総合すると、やはり統轄役である松野さん自身がそそぎこんでいるものが、かなり大きくゲームのデキに反映されていると思うんです。それが「こういうゲームが作りたい」という思い入れではないとするなら、松野さんが2年近くものあいだ、1作品の開発にのめりこむモチベーションというのは、どういったところから生まれているんでしょう？

松野　うーん、僕はどちらかというとダラダラとモノを作っちゃうほうなんで、時間が長いのはあまり気にならないんですけど……でもまあ、モチベーションってことになると、しいてあげるならインターネットですかね。最近は世の中のネット化が進んでいて、ユーザーさんがネットにさまざまなゲームの評価を書いてますよね。僕が気にしやすい性格というのもあるんですけど、そういったものはつねに読んでいて、自分たちの作ったタイトルに関する良く

「僕は自分のことをいわゆる
クリエイターとは思っていないんですよ」

「スタッフには『最後にたたかれるのは俺なんだから俺の言うこと聞いてよ』ってお願いするんです」

ないことが書かれていると、それをなんとか覆すものを作りたいって思うわけです。

昔の話になっちゃうんですけど、『伝説のオウガバトル』を作り終えたあと、当時在籍していた会社は社員がすごく少なかったんで、僕が自分でユーザーサポートをやってたんですよ。電話がかかってきて「このゲーム、システムわかんないよー、責任者呼ベー」って言われたときに、「あっ、僕です」みたいな感じで(笑)。それでユーザーさんの生の声を4ヵ月間ぐらいずっと聞いていて、かなり精神的にへたばる部分もあったんですけど、いい勉強にもなりました。そのときに得たものを反映させたのが『タクティクスオウガ』で、つぎはその『タクティクスオウガ』に対するさまざまな評価を活かしながら『ファイナルファンタジータクティクス(以下、FFT)』を作っていったと。でまあ、『FFT』に対してはちょっとキビしい評価をする人が目についたんで、それに対する反発というか、負けてられないなっていう思いが、今回はけっこう強かったですね。

――松野さんぐらいになると、名指しでいろいろ言われることも多いんでしょうね。

松野　それはもう(苦笑)。だから、スタッフと打ち合わせをしているときに、どうしてもゆずれない部分が出て激論になったりすると、最終的にこう言ってお願いするんです。「最後にたたかれるのは俺なんだから、俺の言うこと聞いてよ」って。実際、キツイことを言われる場合もありますし、逆に貴重なご意見をいただけることもある。良くも悪くもそういうものを言っていただけるうちは、ゲームを作っていきたいな、という気はしてます。言うなれば、そのへんが僕のゲーム作りに対するモチベーションを高める材料というか、そんな感じですね。

完結させない物語

――今回の『ベイグラントストーリー』もそうなんですが、松野さんの手がけた作品は、いずれもビジュアルのセンスが素晴らしいですよね。どうすればこういったビジュアルが作れるのか、その秘密をお聞きしたいんですけど。

松野　これはもう、『オウガバトル』のときからずっと一緒に仕事をしている、皆川(グラフィックチーフ)とか吉田(キャラクターデザイナー)の力が大きいですね。彼らと組めたことは、僕にとってラッキーだったというか。僕ら3人はグラフィックの好みが似てまして……『オウガバトル』を作るときに、いろんなシミュレーションゲームを研究したんですけど、そのときに目にとまったのが、アミガ(米国製パソコン)の『カルタゴ』っていうリアルタイムの戦略シミュレーションだったんですよ。ローマ軍とカルタゴ軍の戦いを描いたゲームなんですけど、すごく新鮮で、なおかつカッコよくて。当時から僕も皆川も吉田もそういう外国製のゲームが好きで、そんな僕らの嗜好が反映されているから、ウチのゲームのグラフィックは、ちょっとちがったイメージを持っていただけてるのかもしれませんね。

――それと、松野さんの作品では、設定や物語の部分をご自身で手がけられてますけど、じつは昔から物書きになりたかったとか、映画監督になりたかったとか、そういう願望はあったんですか？

松野　映画は作りたかったですけど、そのことと、いまお話を書いていることとはあまり関係ないですね。『オウガバトル』のときにいたのが小さい会社だったんで、企画担当はなんでもやらされたんですよ。それをたまたま評価していただけて、たまたまやりつづけているだけであって。自分的にはシナリオに関して、正直、苦手意識っていうか、できればあまりやりたくないっていう思いが、いまでもありますね。『FFT』のときは、本当は僕はバトルをやりたかったんですけど、一緒に組んだ伊藤(伊藤裕之氏:『FFⅨ』ディレクター)というのが『FF』シリーズでアクティブタイムバトルやジョブシステムを作ってきた人間で、彼がシナリオをやっても仕方ないんで、必然的に僕がシナリオ側にまわりました。今回の『ベイグラント』でも、僕はバトルをやりたかったんで最初から手をあげたんですけど、最終的には人が足りなくて、やっぱりストーリーも書くことになっちゃったんです。

――今回の物語で松野さんが描きたかったことというのは？

松野　うーん、苦手な質問ですね(笑)。『FFT』のときは、やはり僕なりの『FF』を作りたかったんですよ。勧善懲悪の冒険物語――『FF』ってそういうものだろうと思ってましたから。『ベイグラント』に関しては、イベントシーンだけを寄せ集めると2時間くらいになるものにしよう、というのが最初のコンセプトですね。イメージとしては、ハリウッドの大作映画というよりも、2時間の火曜サスペンス劇場(笑)。それほどお堅いテーマとかを持ちこまずに、お気楽に視聴できるようなものにしようと思いました。ただ、ゲームなんで、一本道の物語ではあっても、あまり物語として完結させたくないというか。主人公であるユーザーに、いろんなことを物語のなかから考えて、自分自身で結論づけてもらいたいなと思いまして。また、断片的な情報を提示するだけで物語をつむいでいくという手法を今回は持ちこんでみようと。そういう意味で、結局アシュレイの記憶はどれが真実だったのか、という答えを僕のほうでは出さずに、物語をくくっちゃってるんです。

「ユーザーに自分自身で物語を結論づけてほしいですね」

――いくつかわからない部分が残ってるのは、松野さんからのユーザーへの問いかけなんですね。

松野　それが中途半端だっていうような批判にもつながるわけなんですが、映画にさまざまな手法があるように、ゲームにもいろいろな手法があっていいと思うんですよ。

――火曜サスペンス劇場とのことですが、過去の松野作品同様、やはり物語のバックには、重みのあるテーマもちらちらと見え隠れしてますよね。毎回そういうのを入れるっていうのは、松野さん自身のこだわりなんですか？

松野　そうですね……じつを言いますと、そのときそのときに僕が直面している、会社のなかでの人間関係みたいなものがゲーム中に出てきちゃってるんですよ。たとえば『FFT』のときの身分制度というのは、スクウェアっていう会社に入ったときに、やっぱり才能や資本を"持ってる"人たちに"持ってない"人間はどこまでがんばっても勝てないんじゃないかっていう疑問が出てきて、それを持ちこんじゃったんです。今回の『ベイグラント』の場合は、人から伝わってくる情報というのが、伝達してくる人の立場しだいで、大きく変わるというか……みんな自分の都合のいいように解釈するものなんだっていうのを経験したんで、それをテーマだけではなく手法としても取り入れてみた感じですね。

――おもしろいですね。松野さんのゲームの歴史をたどると、松野さんの人生が見えてくる、と。

松野　それを話のなかのエッセンスというか、スパイスにしてるわけで……ラーメンに入れるコショウ

みたいなもんで、そのコショウがあると引き立つ部分もあるわけじゃないですか。だから、そうしたエッセンスの中身自体に深い意味があるのかって言われたら、ないんですよ、全然。

ベイグラント・プロジェクトの目的

――これまで松野さんはずっとシミュレーションRPGを作ってきたわけですけど、今回はじめてちがうジャンルに挑戦した理由は？

松野　前回の『FFT』のときは、会社の上層部から、シミュレーションRPGをコンテンツとして押さえておきたいという要望がありまして、そのなかで生まれてきたのがあのゲームなんです。それが今回は何を作ってもいいよと言われまして、もちろん『FFT2』という選択肢もあったんですけど、僕の意志だけではなくてスタッフにも相談して、彼らがどういうものを作りたいかというのを重視しました。そのなかで出てきた意見が、プレイステーション（以下、PS）でゲームを作るのはたぶん今回が最後になるだろうと。そのつぎは、PS2とか、ドルフィンとか、ドリームキャストといった、次世代機に世の中が移行していくだろうと。だから、2Dのゲームではなくて、やっぱり3Dをやっておいたほうがいいだろうということになったんですね。ウチのチームには、技術的に2D寄りの人間が集まってましたから、グラフィックもプログラムも含めて、ポリゴンの3Dゲームを作って、次世代機のノウハウ作りをはじめましょうというのが、今回のベイグラント・プロジェクトの最初のとっかかりでしたね。

――はじめての3Dゲームということで、どんなところに気をつかいましたか？

松野　開発中に僕らを"メタルギア・ショック"が襲ったんですけど……'98年の夏ごろに発売された『メタルギアソリッド』というゲームのセンスの良さやゲーム性の高さにかなりのショックを受けまして。僕らの『ベイグラント』はそれよりも1年以上あとに出すわけですから、相当作りこまなきゃいけないな、と思わされました。それでいろいろな新しい要素を取り入れていったんですけど、たとえばそのうちのひとつがキャラクターの表情だったりとか。具体的に言うと、セリフやモーションだけで登場人物の感情や状況をわからせるんではなくて、キャラクターに表情をつけて、表情でも演技をさせようと。かなり大変ではありましたけど、この部分は絶対にはずせないからってことで、最後の最後までシェイプアップを重ねていきました。

――モンスターもよく動きますよね。ザコモンスターにしても、しっかりと思考しているみたいで。

松野　今回、モンスターの思考ルーチンのデキがすごくいいんですよ。仲間に命令して自分は待機してるヤツとか、攻撃しては逃げてをくり返すヤツとか、いろんなのがいますから。ただ、その思考ルーチンをしっかり見せようとすると、ある程度モンスターを強くしないとダメなんですね。弱くすると、思考を表現する前に倒されちゃうんで、バカにしか見えない敵になっちゃうんです。それもあって、今回、ザコモンスターもそれなりに強くしてあるんですけど、これに関しては、社内でもいろんな意見が出ました。なんでこんなザコに対して、補助系の魔法まで使わなきゃ勝てないの、とか。でも、ひとつのコンセプトとして、やっぱりモンスターは人間よりも強いっていうイメージを出したかったんです。聖印騎士なんかがとても強いってよく言われるんですけど、これも同様で、主人公と同じようにこの街にきてるんだから、弱いわけないでしょ、っていうのがあって。ご都合主義的に弱くはしたくなかったというのがありますね。

「次世代機のノウハウ作りというのが今回のプロジェクトのとっかかりでした」

「僕自身、ネットワークゲームにいますごく興味を持ってるんですよ」

あくなきクリエイティブマインド

――松野さんは、今後どのようなゲームを作っていこうと考えてますか？

松野　本当に時間さえあればなんでも作りたいんですよ。個人的にはシューティングゲームが大好きなんで、ビジネスとか何も考えなくていいのならシューティングが作りたいですね。あと、飽きっぽいんで続編とかはやりたくないって言ってはいるんですけど、時間と人とお金に余裕さえあれば、ちゃんと続編も作ってみたいなとは思ってます。リメイクというのもやってみたいですし。ただ、人の数は有限ですし、自分のチャンスもそんなに多いわけではないんで、そのなかで作れるものとなってくると、いま言ったものは全部除外されてしまう。じゃあ何を作るのかとなると、これから先、ウチの会社は「プレイオンライン」というオンライン化の構想を進めて、『FFXI』のようなネットワークゲームも作っていきますよね。僕自身、そういう世界に、いますごく興味を持ってるんですよ。

――たとえば松野さんが坂口さん（坂口博信氏：株式会社スクウェア副社長）のような立場になって、下にプロダクションをいくつも持てることになったとしたら、いまのお話に出てきたものを全部並列で動かしてみたいですか、それとも自分自身が最初から最後まで関われなければやりたくないですか？

松野　難しい質問ですね。会社が求めてるのは、たぶん前者なんでしょうけど。僕としてはまだ現場から離れたくない、というのがありますんで、リメイクにしても何にしてもやはりイチから自分で手がけたいですよね。人にまかせるというのはちょっとできないかな。欲張りだとは思うんですけど、べつにシナリオだけを書きたいわけじゃなくて、ゲームデザインもしたいし、そのソフトに関するマネージメントもやってみたいし。それを考えると、自分の下に何本もラインを走らせるというのは、ちょっと無理だと思うんですよ。いつかは考えなきゃいけないことなんでしょうけど。

――これからもいろいろなゲームを作っていくなかで、松野さん自身にとって、今回の『ベイグラントストーリー』というのは、どういう位置づけのゲームになるんでしょう？

松野　続編があるのかって聞かれたら、たぶんないですね。これはこれで完結しちゃってると思います。ただ、このプロジェクトのひとつの目的として、次世代機のためのノウハウ作りというのがあったわけですけど、それは十分達成されました。たとえば、もしかしたら将来、ネットワークゲームを作ることになるかもしれない。ネットワークゲームでは、同じ画面のなかにたくさんのキャラクターが登場することもありますから、たとえPS2でも、1体のキャラクターあたりに使えるポリゴン数は少なくなってしまうわけですね。そうしたときに、いかにしてきれいな映像を作っていくかというノウハウは、今回けっこう身についたと思いますんで。だから、たとえ続編はなくても、『ベイグラントストーリー』という作品のエッセンスは、今後作るゲームのなかに活かされていくと思うんですよ。

株式会社スクウェア　業務執行役員

松野泰己

PROFILE

スクウェアの元ディレクター。その作業形態と独自の思想から松野チームはスクウェア内の修道院、愚連隊と揶揄されることが多い（らしい）が、それも本作で最後。国内のきびしい販売結果を厳粛に受けとめディレクター職を辞退し、チームを解散。現在、隠居生活を送る。「出ない杭はたたかれない」「長いモノには巻かれる」が今年の抱負。

※プロフィールの文章は松野泰己氏本人が執筆

WELCOME TO VAGRANTSTORY ULTIMANIA!!

テレビゲームの世界において、ハードの持ちうる性能を真に使いこなしたソフトが登場するまでには、おおよそ5年前後の期間が必要だ、とよく言われる。
『ベイグラントストーリー』が発売されたのは、プレイステーションが登場してから、5年と2ヵ月後。
なるほど、と思わざるを得ない。

折しも世間の目がプレイステーション2という新ハードへと向きはじめていた、2000年2月10日。
旧世代機になろうとしているプレイステーションで、これほどのビジュアルインパクトを与えられることになろうとは、正直、思ってもみなかった。
ハードのスペックを使いこなすことの凄み——
5年という歳月をかけて、緩やかに、しかし着実に進化してきたプレイステーションにおけるグラフィックの、ひとつの集大成的な香りが、このゲームからは感じ取れる。

内容面に関しても、随所に冴え渡る松野氏独特の仕様やセリフが、心地よく胸に響く。
これまでに手がけてきたシミュレーションRPGというフィールドから足を踏み出した、氏の新しい挑戦は、ゲームファンの琴線にまちがいなくふれることだろう。

いまだから言えるが、プレイをはじめたとき、今回の本はこれまでのULTIMANIAシリーズにくらべたらややページ数が少なくなるかもしれないな、と思っていた。
膨大な量のメッセージやイベントが組みこまれているわけではないし、登場人物だって近年のスクウェア製RPGとくらべたら格段に少ない。
ロールプレイングアドベンチャー、と呼ばれていたジャンルが、輪をかけて僕にスリムな本のイメージを抱かせたのかもしれない。
ところが——
実際に本の構成を考えて、いろいろと調べていくと……出るわ出るわ、こまかな要素が。
クリエイターによる神経の行き届かせ具合、すなわち作りこみの度合は、僕の想像を上まわるものだった。
(結果的には、いつものULTIMANIAと何ら変わりない496ページ——ULTIMANIAに薄いことは許されないようだ)

プレイステーションというハードは、プレイステーション2にバトンを渡して、それほど遠くない未来に第一線から身を引いていくはずである。
その円熟期を飾った作品として、『ベイグラントストーリー』は僕らの脳裏に刻みこまれていくのだろう。
胸を熱くした体験は、良い思い出となって、おそらく心に残りつづける。
そうした思い出とともに、本書をみなさんのお手元に持ちつづけていただけたなら、僕らスタッフにとってこんなにうれしいことはない。

スタジオベントスタッフ
山下　章

ベイグラントストーリー ULTIMANIA
CONTENTS

VAGRANT STORY CREATOR INTERVIEW

§1 無明の世界に猟犬は放たれる

カルト集団『メレンカンプ』を率いるカリスマにして、政界の有力者バルドルバ公爵の影として暗躍するテロリスト、シドニー・ロスタロット——この、謎に包まれた男の捕捉指令を下された時から、アシュレイには奇妙な、予感めいたものが生じていた。

重犯罪者処理班の彼が駆り出された理由は、表立っては『メレンカンプ』が単なる過激な宗教組織ではなく、国王暗殺までをも企てる危険な反政府集団であると、VKPが認識しているという点にある。だが、その背景には、健康を理由に公には政界から引退しながらも、議会の暗部を掌握し闇のフィクサーとして今なお隠然たる影響力を持つバルドルバ公爵と、シドニーとの秘された繋がりを暴くことで、その政治生命を完全に絶とうと画策する者たちの思惑が存在した。

アシュレイに、政治的な判断を下す意志はない。彼の法と正義はすべてVKPに委ねられており、下された命令の是非を考えることもまたあり得ない。任務に臨む時、アシュレイは心を閉じる。彼の脳はただ、外部からもたらされる情報を肉体に伝達する役割のみを果たす。目的遂行のために最適な行動を選択するだけの、魂なき戦闘人形——それが危険請負人アシュレイ・ライオットのスタイルであった。

だから常に、彼の精神は闇に包まれている。いかなる事情も状況も、アシュレイにとってはページを繰るごとに展開する物語の中の出来事のように感じられる。そこに登場するリスクブレイカーは彼自身でありながら、彼の意志とは無関係に、物語を定められた結末へと導くべく行動する。暗く沈んだ客席から舞台を見るように、アシュレイは自分を突き放して眺め続けてきた。何もかもを拒み、魂に届かせぬが如くに。

心に張り巡らせた暗闇は、彼を偽りの安らぎで包み、精神と現実を分かつ強固な鎧であった。

しかし、アシュレイが占拠されたバルドルバ公爵邸に潜入したこの夜——シドニー・ロスタロットと相対したその瞬間から、精神の鎧は外界に侵食され始めた。否、むしろ現実世界の枠組みが融け出し、それまで常識によって拒絶されてきた幻想がそこに混じり込んだと言うべきだろうか。

シドニーは不死者だった。

降伏の勧告を無視し、斬りかかってきた若き預言者に、アシュレイはやむなくクロスボウを撃ち込んだ。垂直に当たれば鎧の装甲さえ容易に貫く威力を秘めた矢は、剥き出しの痩せた胸に深々と突き立ち、その心臓を確実に射抜いた——はずであった。

にもかかわらず、シドニーは平然と起き上がった。そして彼の目の前で、心臓を貫通した矢を引き抜いてのけたのである。

さらに不死者は、アシュレイの眼前に信じ難い存在を呼び寄せた。

それは、神話や伝説、想像の世界においてのみ語られるものであった。強き皮の翼を持ち、見上げるばかりの巨軀に、大蛇の如き長首を備えた異形の生物——飛竜。建物の外部で法王庁派遣の聖印騎士団を屠っていたのか、その牙は鮮血に塗れ、吹きつけられる生臭い呼気は、それが決して幻などではないことを彼に認識させた。

放射される炎の息に肌を焙られながら、アシュレイは飛竜の喉に、胴に剣を叩きつけた。肉厚の刃が鱗を断ち割り、筋肉質の固い肉をえぐる未知の感触——恐怖を感じる暇さえなく魔獣の息の根を止めた時には、シドニーは生き残った手勢を引き連れて、混乱する公爵邸からの脱出を果たしていた。

この時点で、アシュレイは引き返すこともできた。不死の教祖、天を翔ける邪竜——彼が機械的に登場人物を演じることのできる現実は根底から破綻をきたし、事態はすでにエージェント個人の裁量を越える状況にあった。

少なくとも、一度VKP司令部に帰還し、報告のうえ次の指示を待つべきだと、いつものアシュレイ・ライオットである醒めた部分は告げていた。占拠事件が終結した以上、もはやシドニーの捕捉に意味があるのかどうかさえ定かではない。そもそも、あのような超常の能力を持つ不死の人間を、従来の重犯罪者に対する法で裁くことができるのかどうか——。

しかし、シドニーが纏う、現実を喰い荒らす魔性に惹きつけられるが如く、アシュレイは間髪を容れず彼ら『メレンカンプ』の追撃を開始した。

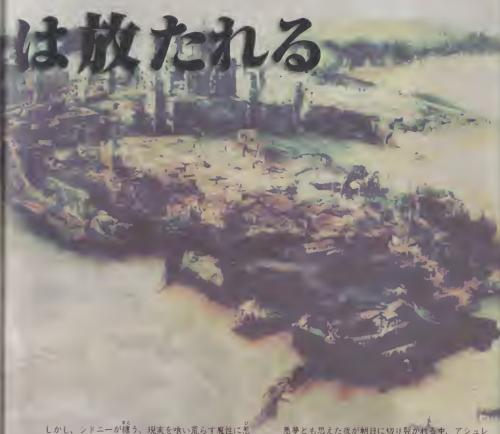
彼は解き放たれた猟犬であった。一度獲物の匂いを嗅げば、その首筋に牙を突き立てて息の根を止めるまで、足を休めることなく追い続けるハンターであった。そして彼の尋常ならざる嗅覚は、この事態に一刻の猶予も残されてはいないのだということを敏感に感じ取っていた。切迫するものが何であるのかはわからない。だが、心の鎧を貫いて魂に触れてくるこの違和感の正体を確かめることこそ、最良の選択であると彼は判断した。

目指すのは、『メレンカンプ』の本拠地と目される、古代の魔導師の伝説が色濃く語り継がれる廃都レアモンデ。

悪夢とも思えた夜が朝日に切り裂かれる中、アシュレイは走り出す。

己の周囲に、陽光では払えぬ闇がわだかまっていることに、彼はまだ気づいておらぬ。シドニーがもたらした粘つく暗黒——その奥底に秘された真実に、猟犬は知らず、肉薄していく。

アシュレイの牙が捉えるのは不死を操る"魔"か、それとも闇に溶け込んだ自身の影なのか——。

予感が示した通り、運命の車輪は回り始めた。

Introduction グレイランド事件について

貿易都市グレイランドで連続して起こった奇妙な事件。バルドルバ公爵邸占拠に端を発し、その1週間後の公爵殺害で幕を閉じたこれら未解決の事件は「グレイランド事件」と呼ばれ、いまなお多くの謎を残している。

バルドルバ公爵邸占拠事件

新バレンティア王国が誕生してから34年目にあたる、とある冬の日の夕刻。カルト教団メレンカンプの主宰者であるシドニー・ロスタロットと、彼にひきいられた同教団の一味が、貿易都市グレイランドにあるバルドルバ公爵の屋敷を占拠。邸内にいた人々34名を人質にとって屋敷に立てこもり、人質の解放と引きかえに、VKPに捕捉されているメレンカンプ教団員の解放および法王バドゥイズムの辞任を要求した。

事態に対しVKPは、テロリストたちの要求を無視して武力による事件解決を図り、リスクブレイカーのアシュレイ・ライオットを現場に投入する。一方では法王庁が、VKPの決定に先立ち、直属の騎士団「クリムゾンブレイド」を独断で派遣。同騎士団は邸内に火を放って突入し、人質に多くの犠牲を出しながらも暴徒たちの鎮圧に成功した。このとき、事件の首謀者であるシドニー、および屋敷を占拠していた教団員数名は建物から姿を消しており、その後の足取りは途絶えたままとなっている。

奇妙なことに、消火作業がほぼ完了した早朝、屋敷はふたたび炎に包まれた。これにより屋敷は全焼、解放された人質を含め邸内に残っていた者はみな焼死したと見られる。

なお、公爵邸占拠時および2度目の火災が発生したとき、バルドルバ公爵自身は市内の別邸にいたため無事であった。

●バルドルバ公爵と教団の関係

バルドルバ公爵はバレンティア内戦終結における最大の功労者であり、議会でもっとも重要な位置を占めてきた。だが一方で、メレンカンプ教団に資金を供給し、同教団を通じて闇の社会を掌握していた疑いも持たれている。それゆえ、この事件は公爵と教団の仲間割れによるものとの見かたが強い。

P.M.6:24頃
- ●シドニー・ロスタロットひきいるメレンカンプ教団、バルドルバ公爵邸を占拠

A.M.0:24頃
- ●VKP、リスクブレイカーであるアシュレイ・ライオットの派遣を決定

A.M.1:58頃
- ●アシュレイ、公爵邸に到着。情報分析官キャロ・メルローズから事件の説明を受ける
- ●ロメオ・ギルデンスターンひきいる聖印騎士団クリムゾンブレイド、公爵邸に放火。屋敷への突入を開始
- ●アシュレイ、公爵邸へ突入

A.M.2:32頃
- ●聖印騎士団、邸内の制圧を進める
- ●アシュレイ、事件の首謀者シドニーと接触。深手を負わせる
- ●メレンカンプ教団員ジョン・ハーディン、公爵の子息ジョシュア・バルドルバを拉致してレアモンデへ逃亡
- ●シドニー、レアモンデへ逃亡
- ●アシュレイ、ワイバーンと交戦

A.M.5:38頃
- ●聖印騎士団、事件鎮圧
- ●別邸にいたバルドルバ公爵のもとに事件の顛末が報告される
- ●公爵邸、ふたたび炎上。邸内に残っていた者すべてが死亡

A.M.11:42頃
- ●アシュレイとキャロ、レアモンデへの侵入口に到着
- ●キャロ、VKPの監視小屋で監視官2名の遺体を確認
- ●アシュレイとキャロ、ワイン貯蔵庫入口にて聖印騎士の遺体を確認
- ●アシュレイ、ワイン貯蔵庫内部へ(レアモンデ潜入開始)

公爵邸占拠事件に関する補足

公爵邸で暴徒たちを鎮圧した聖印騎士団は、城塞都市レアモンデへ向かった。また、事件解決のために派遣されたリスクブレイカーのアシュレイと、彼のサポートを担当した情報分析官キャロも、同都市を訪れたことが確認されている。彼らは事件の首謀者シドニーを追って、メレンカンプ教団のアジトとされる同都市へ向かったと思われるが、聖印騎士団の団長ギルデンスターンをはじめ、レアモンデを訪れた者たちはほぼ全員、そこで消息を絶ったままだ。生還した者の証言もあいまいで、具体的に何が起きたのかはほとんど明らかにされていない。レアモンデおよびメレンカンプ教団に対しては"魔"と呼ばれる不思議な力との関連がささやかれており、そのことが事件にからんでいる可能性もある。

バルドルバ公爵殺害事件

公爵邸占拠事件の1週間後の未明、グレイランドにあるバルドルバ公爵別邸の寝室でバルドルバ公爵が死亡しているのを、屋敷にいた使用人が発見した。公爵の死が確認される直前に、リスクブレイカーのアシュレイ・ライオットと名乗る人物が屋敷を訪れ、使用人が公爵の死に気づいたさいにはすでに姿を消していたという。このためVKPは、公爵がアシュレイに殺害された疑いが強いとし、現在彼を公爵殺害の容疑で追跡している。しかし、アシュレイの行方はいまだにつかめていない。

◆グレイランド事件に関する謎

ドラゴンの目撃証言

公爵邸占拠事件発生時に屋敷で伝説のドラゴンを目撃した、との証言が数多く寄せられている。本来ならば「騒ぎの混乱が見せた幻」として無視すべき情報ではあるが、もし事実ならば、昨今取りざたされている"魔"の実在を裏づける証拠となるだろう。

聖印騎士団の介入

国内で発生した事件全般の解決はVKPに一任されているにもかかわらず、公爵邸占拠事件では法王庁が直属の騎士団を事件に介入させた。思想的に対立する組織の排除が目的だったと思われるが、騎士団が邸内で何かを捜索していた、との情報もある。

2度に渡る出火

公爵邸は占拠時に2度出火している。1度目は聖印騎士団が屋敷突入の機会を作るために放火したと考えて問題ないが、2度目の火災は事件解決後に発生したもの。目撃者の証言を信じてこれも同騎士団が放火したと考えるには、あまりに不自然な点が多い

別邸にいた公爵

公爵邸が占拠されたさい、バルドルバ公爵だけは屋敷から離れていた。だが、テロリストたちはそれを意に介さず、邸内で何かを探していたらしい。このため、彼らの目標は、はじめから公爵自身ではなく、屋敷にあるはずのモノだった可能性も高い

聖印騎士の自殺

公爵邸占拠事件の直後、レアモンデへの唯一の侵入口と見られる廃坑の入口付近で死体が発見され、うち聖印騎士らしきふたりには自殺した痕跡があった。レアモンデへ向かう途中だったと思われる彼らが、なぜ自殺したのか、真相は闇に包まれている。

密会の意図

バルドルバ公爵は死の直前に、彼を殺害した張本人と見られるアシュレイをみずから室内に招き入れ、寝室から人払いを命じたという。アシュレイは、公爵邸占拠事件の解決をまかされていた人物でもあるため、同事件との関連性も指摘されている。

バレンディア王国概説

グレイランド事件の舞台となったバレンディア王国。事件解明のために、この国の概要を知り、事件の背後関係をつかんでおこう。

現在までの歩み

バレンディアの歴史は古く、誕生してから約1500年の歳月が流れている。もとは都市国家であったが、国の主権や政治形態は時代とともに移り変わってきた。最初に王の座に就き王国の形態を完成させたのは、ナルザークという人物である。ナルザーク王家の専政は約300年間つづいたが、長きに渡る治世のうちに実権は摂政のグルナス家へと移行し、政治は腐敗していった。やがて国家の主権をめぐる争い(バレンディア内戦)が勃発。この内乱は34年前に終結、王国は立憲君主国家「新バレンディア王国」として生まれ変わり、現在に至る。

◆バレンディア内戦

36年前に起こった大規模な内乱。グルナス家による腐敗した専政政治に不満を抱いたバレンディアの諸貴族が、ナルザーク王家への国家主権の返還を求めていっせいに蜂起した。グルナス陣営とナルザーク陣営の争いは2年ものあいだつづいたが、バルドルバ公爵らの活躍もあってナルザーク陣営が勝利。王家は威光を取りもどした。このとき政治制度も大幅に見直され、従来の専制君主制にかわり、国王の認定した議会が国政を担当する新制度(議会制)が成立。これにともない、王国は「新バレンディア王国」となった。

◆国王暗殺未遂事件

グレイランド事件が発生する1年前、王都バルナインで起こった、国王の命が何者かに狙われた事件。未遂に終わったものの、犯人の正体および犯行の動機は明らかにされていない。VKP内では、メレンカンプ教団を首謀者とする説がもっとも有力である。

政治の仕組み

バレンディアはさまざまな政治形態をたどってきたが、新バレンディア王国となった現在は議会制をしき、バレンディア国家評議会が国政を担当している。議会制は、従来の制度につきまとった「不公平で腐敗しやすい」という問題点を解消するために打ち出されたものだが、議席は一部の特権階級で占められており、決して政治的状況が改善されたとは言えない。

また、国内には、ヨクス教を奉ずる最高機関「法王庁」も存在する。政治的権限を法的に認められているのは議会のみとはいえ、国民の思想をつかさどる同庁が国政に与える影響は大きい。

◆議会

正式名称は「バレンディア国家評議会」。「王国議会」「元老院」とも呼ばれる。国王から政治に関する全権限を委任されているため、国王の意思を体現する機関と言える。議会を構成する議員たちは、貴族や資本家など富裕階層に属する者たちだ。また、議会はバレンディア内戦に勝利した陣営が設立したため、内戦での功労も議員の立場に影響を与えている。それゆえ、内戦における英雄バルドルバ公爵の発言権は強大で、引退してもなお彼が権勢をふるう現状に、ほかの議員たちからは不満の声もあがっている。

◆法王庁

バレンディアの国教「ヨクス教」の総本山。最高権力者は法王と呼ばれ、現在はバドウイズムという人物がその座に就いている。敬うべきは神、地上における神の代行者は法王、というのが法王庁の持論であるため、国王を最高権力者として戴く議会とは根本的に相容れない。近年は世俗的な権力に強い関心を示すようになり、議会と法王庁の政治的対立がより顕著になってきた。いまや同庁は議会と肩を並べるほど国政に大きく関わっており、宗教的組織と言うよりも政治機関としての色合いが濃い。

宗教について

バレンディアがヨクス教を国教に制定してから数百年。ヨクス教以外の信教がことごとく禁じられ、「異端」として迫害された時期もあったが、現在は制限つきながらも信教の自由が認められている。ただ近年、終末論を語る宗教団体が数多く出現しているため、これが国民の混乱をいたずらに招きかねないとし、信教の自由を見直すべきだとの声も多い。このような声は主として法王庁からあがっているが、VKP内においても同様の意見を持つ者は珍しくないようだ。

◆ヨクス教

古代キルティア時代終焉後に生誕したと言われる人物、聖ヨクスを開祖とする宗教。神の偉大さやその奇跡の尊さを説いており、教義に説得力を持たせるため、古の時代には日常的に使われていた"魔"を邪悪な力、それを浸透させたメレンカンプを邪悪な存在と断定。これらを否定・排除する方向性を打ち出した。

ヨクス教のシンボルは、1本の剣に2本の刃が交差した紋様で、聖印"ホーリーウィン"と呼ばれている。

"ホーリーウィン"

"血塗れの罪"

◆『血塗れの罪』

ホーリーウィンの天地を逆転させた紋様の呼び名。ヨクス教に逆らう邪教徒の証とされ、異端審問が行なわれていた時代には、異端者と見なされた者の背に、この入れ墨が刻みこまれたと伝えられる。

『血塗れの罪』とホーリーウィンに関する一考察

歴史的に見ると、魔導師メレンカンプが活躍した時期は、ヨクス教が誕生した時代よりもはるかに古い。そして、そのような昔からすでに、ヨクス教徒にとっての異端の証として誕生したはずの『血塗れの罪』が、メレンカンプの志を継ぐ者たちのあいだで用いられていたということが、近年少しずつ解明されてきた。この事実からは、以下のような仮説を導き出すことができるだろう。ヨクス教誕生以前から残るメレンカンプの思想を否定するために、ヨクス教徒のほうこそがメレンカンプの紋章を自分らの紋章の逆位置と見なし、異端の証としたのだ、と。ちょうど、神話における神と悪魔の位置関係が、それを掲げる国家の立場にともなって決定されるように。

都市について

バレンディアに数ある都市のなかでも、グレイランド事件と関連しているのは、王都バルナイン、貿易都市グレイランド、そして城塞都市レアモンデの3都市。バルナインは国王の居城やVKPの本部が置かれる王国の中心地で、そこから馬車を1時間ほど走らせると、バルドルバ公爵邸のあるグレイランドに着く。レアモンデはバレンディア誕生以前から存在する街で、そこには古来、バレンディアという国の範疇を超えたもの──"魔"が息づいているとのウワサがある。

◆城塞都市レアモンデ

いまから2000年以上の昔、まだバレンディア王国が存在していないころに、伝説の魔導師メレンカンプが造ったとされる街。3方を囲む海が外敵の侵入を固く拒んでいるうえ、市街地の周囲に造られた外壁は強固で、防衛拠点としてのレアモンデの機能をいっそう高めている。また、都市全体の景観は比類なき美しさを誇り、陽の傾きに応じて七色に変容するさまは、筆舌につくしがたいものがある。

かつてはヨクス教徒が多く生活し、地下には彼らが日糧を得るために切り開いたライムストーン(石灰岩)坑がいまなおアリの巣のようにめぐらされている。最盛期には5000人以上の人が暮らしていたが、25年前、大地震により崩壊。街としての機能を失い、周囲との接点もほぼ絶たれたものの、街の大部分は当時の姿をいまも残している。建造時より"魔"との関わりが深く、崩壊後は地震で亡くなった人々の魂が漂うことでその結びつきがさらに強まった。

レアモンデの各地域紹介

●ワイン貯蔵庫
石灰岩採掘のために掘られた坑道の一部だが、近年はワインの貯蔵庫として利用されていた。いまは外部からの唯一の侵入口となっている。

●地下墓地
魔導師メレンカンプがモンスターの実験場として用いた場所。後年、ヨクス教徒たちに坑道として使用され、戦乱期には遺体収容所となった。

●地下教会
石灰岩採掘時に発見された空洞内に建つ教会。かつては神父たちがここで勤めを果たしながら、隣接する地下墓地の管理を行なっていた。

●市街地
住民たちが生活を送った場。街の南に広がるのは繁華街で、建物同士を空中廊下が結ぶ特殊な造りをしている。街の北側には港町があり、桟橋や橋上の建造物などが多い。

●地下街
廃坑の岩盤をくりぬいて造られた街。街並みは整っているが、居住空間としては劣悪な環境にあり、貧民たちが多くつどっていた。

●廃坑
再利用されずに放置されたままとなっている、かつての坑道。何層にも渡る非常に入り組んだ構造をしている。現在は魔物たちの格好の住処。

●南の森(羽虫の森)
"魔"を好む羽虫が飛び交う、街の南部に広がる大森林。昼でも薄暗いうえに空間が奇妙にねじれているため、この地から生還できた者は皆無。

●レアモンデ砦
街の南側にある砦。ここから、敵の侵入を阻止するための外壁が伸びている。砦の内部は居住空間として整備され、詰め所も存在した。

●キルティア神殿
ヨクス教の地下神殿。かつて魔導師メレンカンプが実験場とした場所に建造されているためか、いまなお強い魔力を帯びている。

●大聖堂
街の中心部にそびえる巨大な教会で、都市のシンボル的存在。ヨクス教の聖地とされているが、ヨクス教発祥以前から、メレンカンプの志を継ぐ者のあいだで重要な役割を果たしていたようだ。

"魔"に関する報告書

魔導師メレンカンプとは？

メレンカンプとは、2000年以上も昔──古代キルティア時代に実在したとされる、伝説的な魔導師の名である。その実像はほとんど明らかにされていないが、女性であったことは確かなようだ。彼女は"魔"を自在にあやつることができ、魔導書「グリモア」を作成して"魔"の利用法を広めたとされている。メレンカンプを「邪悪な存在」とする見かたもあるが、これは、法王庁がヨクス教の優位性をたもつため、意図的に広めた可能性が高い。

魔法とグリモア

"魔"とは実体を持たぬ不思議な力で、これを利用した術を「魔法」という。「グリモア(grimoire)」という呪文書を読めば、誰でも魔法を使うことができると伝えられており、メレンカンプが生きていた古代キルティア時代では、魔法が日常的に使用されていたようだ。

また、グリモアのなかには究極の魔法を記した「グラン・グリモア(grand grimoire)」があると言われる。これを使用した者は、「世界の盟主たる力」を手にするための契約を結べるというのだ。ただし、そのような強大な力を秘めたグラン・グリモアとは何か、「世界の盟主たる力」とはどのようなものか、についてはいまだ不明である。一説によると、グラン・グリモアを所有するには"鍵"と呼ばれる何かが必要となるらしい。

"不完全な死"と"完全なる不死"

人の本質は「魂」であり、「肉体」は単なる器にすぎない──これが、バレンディアにおける一般的な考えかたであり、ここに人の死＝魂の消滅という構図が成り立つ。通常、人が「死ぬ」とあとには肉体が残され、肉体もしだいに腐敗し、やがては消滅する。だが"魔"に深く関わった者(別項で言う「魔に冒された者」)は、上記の意味での「死」を迎えない。彼らの魂は不滅で、致命傷を受けると肉体のほうがチリのように散じてしまう。そのようにして肉体を失った魂は新たな魂の器、「魂なき肉体」を求めさまようことになる。これが"不完全な死"だ。

また、"魔"に冒された者のなかには、"不完全な死"ならぬ"完全なる不死"を得る者もいるという。それを手にした者は、どのような致命傷を受けても魂、肉体ともに滅びぬばかりか、"魔"の強大な力を思いのままにあやつることができる。この"完全なる不死"こそが、法王庁や議会を魅了する「偉大なる魔都の遺産」だ。なお、"完全なる不死"はグラン・グリモアがもたらす契約に含まれるとする説も流れている。

魔物と魔界

魔物やモンスターと呼ばれる異形の化け物は、「魔界」と呼ばれる異世界の住人で、"魔"も本来は魔界に存在する力である。彼らは異界のものでありながら古代の人々にしばしば目撃され、「伝説の存在」とされてきた。"不完全な死"で誕生した生ける屍も含めると魔物の種類は多いが、いずれも陽の射す場所を苦手としている。

"魔"の影響力

"魔"は、関わった者の身体を、その当人も知らぬ間に少しずつ侵食していく。"魔"が人の身体に影響をおよぼすさまは流行病にたとえて、「魔に感染する」「魔に冒される」などと表現される。

"魔"に身体を冒された者は、"不完全な死"を運命づけられるかわりに、不思議な力を身につける。具体的にどのような能力が身につくかは人によって異なり、その力が発現するまでは本人にもわからない。これらの力は"魔"によって植えつけられるものではなく、本来誰しも持っていながら通常は表面化することのない能力だ、との説もある。"魔"によって引き出される能力は後述のように多彩で、一見便利そうだが、平穏な生活を送るうえではむしろ障害となる可能性を多分に含んでいる。

なお、"魔"を制御することは決して容易ではない。いたずらな恐怖心は"魔"につけ入るスキを与え、魂を喰われる結果を生む。

★物語中に見られる「魔に冒された者」の能力例

●他者の五感と同調する・・・・・・・・・アシュレイ、サマンサ
似た波長を持つ他者の視覚や聴覚などとリンクし、その人の感覚で物事をとらえる。遠方にいる者とリンクした場合、その地における出来事を瞬時に把握することが可能。熟練すると、波長とは無関係にリンクできる。

●他者の心理を読み取る・・・・・・・・・・・シドニー、キャロ
他人の深層心理を読む。過去を読み取る力に類似。

●他者の過去を読み取る・・・・・・・・・・・・・・・・・・シドニー
他人の過去に何があったのかを読む。

●他者に自分の意思を刷りこむ・・・・シドニー、ギルデンスターン
自分の意識を押しつけ、他人の意思や感覚、考えなどを思うままにあやつる。他者の目に映る自分の姿を別人に変えるなど、さまざまな応用が可能。

●遠隔地の状況を見る・・・・・・・・・・・・・・・・・・ハーディン
遠くにいながらにして、別の地点で進行している出来事を見通し、把握することができる。

●魔物を召喚する・・・・シドニー、ハーディン、グリッソム
本来ならばこの世に存在し得ない魔物を、魔界から召喚する。召喚に見合った魔力を持たずにこの能力を使用した場合、自身の魂を"魔"に喰われることになる。

●魔を無力化する・・・・・・・・・・・・・・・・・ローゼンクランツ
魔法全般や、上記のような他者が駆使する能力を受けつけない。反面、自身も魔法の使用が不可能。ただし、無力化は受けた能力の強弱に影響され、相手が強大な力を持っていると効果が発揮されない場合もある。

※ガードについて
他者に影響をおよぼすたぐいの力を受けた場合、その力につけこまれぬように自身の精神を強く持つことで、防御(ガード)が行なえる。"魔"に慣れている者のほか、もともと精神力が強い者や他人にまどわされにくい者は、ガードの能力も高い。

§1 無明の世界に猟犬は放たれる BACKGROUND

組織&人物分析ファイル

王国議会勢力

政治的対立

法王庁勢力

聖印騎士団
クリムゾンブレイド
(→P.33)

妨害

<団長>
ロメオ・ギルデンスターン
(→P.34)

法王バドゥイズム
法王庁
直属

追跡

<コマンダー>

恋人

<神官>

兄弟

デュエイン
(→P.36)

グリッソム
(→P.36)

サマンサ
(→P.37)

ニーチ
(→P.38)

ティーガー
(→P.38)

<一般の騎士たち>

サックハイム
(→P.37)

グッドウィン
(→P.37)

宗教的対立

メレンカンプ教団

(→P.29)

追跡

内通?

〈主宰者〉
シドニー・ロスタロット
(→P.30)

盟友

ジョン・ハーディン
(→P.32)

関係?

襲撃

援助?

拉致

バルドルバ公爵家

(→P.39)

父子

ジョシュア・バルドルバ
(→P.40)

バルドルバ公爵
(→P.39)

相関図の見かた

→……組織同士の関係

→……人物同士、もしくは組織対人物の関係

バレンディア国内
組織&人物分析ファイル

グレイランド事件の背後では、組織の利害関係や人物たちの想いが複雑にからみ合っている。ここでは、バレンディア王国内における各組織の概要や、そこに所属する人々の立場を解説していこう。このファイルを読めば、魔都レアモンデで展開する陰謀劇およびグレイランド事件の全貌が、おのずと見えてくるはずだ。

VKP *Valendia Knights of the Peace*

バレンティア治安維持騎士団

王都バルナイン
バレンディア治安維持局本部

VKP HEADQUARTERS
VALNAIN 0:24 A.M.

この組織に所属する人物

- アシュレイ・ライオット
- キャロ・メルローズ
- ジャン・ローゼンクランツ
- リサイト長官
- ヘイトリッド分析官

組織の概要・目的

バレンディア王国の治安維持のために結成された騎士団。通常は、頭文字を取ってVKPと呼ばれる。バレンディア国家評議会(=議会)の直下に位置し、議会の意思によって、そのすべての行動が決定されている。現行の議会主導体制を守護する立場にあることから、議会や王家の"番犬"という蔑称で呼ばれることも少なくない。VKPの本部は、政治の中枢部である王都バルナインに置かれており、国王および議会との密なやりとりが可能となっている。

◀国家保安の維持という意味で、警察のような役割を果たしている。

組織構成

VKP内部は、職務内容によって、重犯罪者処理班や情報分析班などの班にわかれている。VKPに所属する者は「エージェント」と呼ばれ、個々を指す場合はそれに姓をつける。エージェントたちを取り仕切っているのがVKPの最高責任者、リサイト長官だ。

VKPが欲する人材とは、国家や大義のために命を惜しまぬ者である。そのような理想的人物を作り上げるため、エージェントの人格や記憶を改変する「洗脳」が組織の内部で行なわれているとのウワサも。

🯅=エージェント

リサイト長官
- 重犯罪者処理班
- 情報分析班
- 対カルト班
- 監視班

ほかの組織との関係

VKPの立場は、議会のそれをそのまま反映している。よって、議会が法王庁と政治的に対立しているのと同様、VKPも法王庁およびその直属の聖印騎士団とは対立関係にある。また、メレンカンプ教団のことは「国の安全を乱す恐れがある危険な集団」と見なし、以前より内偵をつづけていた。バルドルバ公爵に対しても探りを入れているが、これは公爵に裏で支配されている現状を打破せんとする議会の意向を受けてのこと。

KEY WORDS

重犯罪者処理班(リスクブレイカー)
Dangerous Criminal Task Force (Risk Breaker)

その特殊な任務内容から「特務班」とも呼ばれる、VKP内の班のひとつ。国家の治安を極度に脅かすような重犯罪、もしくは国家機密に関わる重要事件の処理を担当する。この班、およびそこに所属するエージェントの通称が「リスクブレイカー(=危険請負人)」である。

リスクブレイカーは単独行動を前提としており、基本的に、リスクブレイカー同士が協力してひとつの任務を遂行することはない。また、その任務の大半は危険をともなうもので、ときには国外の犯罪者組織に潜入し、長期に渡って調査を行なうこともある。それゆえ任務遂行中に命を落とす者も多く、生還率はじつに30%未満と言われるほど。つねに死と隣り合わせであるため、自己防衛手段として、合法的な"殺しのライセンス"を所持しており、状況に応じて犯罪者を殺害する権利が認められている。

★リスクブレイカーの暗部

いまでこそ「法の番人」とされているリスクブレイカーだが、数年前までは現在とかなり異なる性質を持っていた。当時のリスクブレイカーは、"法と秩序"の名のもとに、どんな非情なことでもやってのける闇の特殊部隊で、そのおもな任務は反体制派の暗殺や破壊工作であった。部隊に属する者は特別な訓練を受け、必然的に「殺人技」を身につけていたという。

情報分析班
Information Analysis Unit

諜報活動や情報の収集、解析などを専門に行なう部門。数ある情報や証拠のなかから本当に必要なものだけを選び出し、事件の解決に貢献することが、この班に所属する者――情報分析官の任務である。

リスクブレイカーが「武」、すなわち力で事件を解決するスペシャリストであるならば、情報分析官は「文」であり、犯罪組織の内情を分析したり交渉を重ねることによって、無血で事件を解決することを目的としている。情報分析能力が重視される反面、戦闘能力は求められないため、戦闘の起こる可能性が高い現場に投入されることは少ない。それゆえ、情報分析班に所属する女性の数は、リスクブレイカーなどの他班と比較すると、やや多めになっている。異なる班の者と組む場合は、知識・頭脳面でのサポートを行なう。

VKPアカデミー
VKP Academy

VKPが主宰する高等教育機関で、通常は「アカデミー」と呼ばれる。入学および卒業には高度な学力が必要とされるが、そのぶん卒業者への世間的評価は非常に高い。とりわけ、首席で卒業するなどの優秀な成績を修めた者にはエリートコースが約束される。なお、バレンディアにはこのほかにも「アカデミー」と呼ばれる教育機関がいくつか存在するらしい。

◀どのアカデミーを卒業するにしても、高い学力が要求される。

Valendia Knights of the Peace

Character File No.1

Ashley Riot

アシュレイ・ライオット

VKP屈指のリスクブレイカー。VKPアカデミーを首席で卒業後、近衛騎士団で活躍——と絵に描いたようなエリートコースを歩んでいたが、最愛の妻子が暴漢に殺害されたことをきっかけに、彼の人生は一変した。愛する者を殺された悲しみを犯罪に対する怒りへと変えたアシュレイは、近衛騎士団を辞し、VKP内でも一番危険のともなう部署、重犯罪者処理班へみずから希望して異動。以後、心を殺したかのごとく、機械的かつ着実に任務をこなし、VKPがもっとも信頼を置くリスクブレイカーとなった。

公爵邸占拠事件鎮圧のため公爵邸へと派遣されたさい、シドニーと運命的な出会いを果たし、彼に導かれるようにしてレアモンデへと旅立つ。

その1週間後、バルドルバ公爵の別邸で目撃されたのを最後に消息を絶った。アシュレイが屋敷を訪問した直後にバルドルバ公爵の死が確認されたことから、公爵殺害の容疑をかけられ、VKPの追跡を受けている。

PROFILE

性別	男
年齢	20代後半
身長	181cm
役職	リスクブレイカー

物語中の行動分析

戦闘能力

アシュレイの戦闘能力の高さは、どんなに危険な任務からもかならず生還してきたことで証明される。彼はあらゆる武具に精通しているが、とりわけ片手剣(ソード)を愛用し、公爵邸に突入したさいにもそれを携えていた。

肉体と精神の分離

高い戦闘能力に加えて、何事にも動じない冷静沈着さを持つ"完全な"リスクブレイカー、アシュレイ。だがその完全さは、彼が感情や心を殺し、言わば"不完全な人間"になったことの見返りとして得られたものである。

聖印の首飾り

アシュレイの胸には、ヨクス教のシンボル「ホーリーウィン」をかたどった銀のネックレスがつねに下がっている。最愛の妻であるティアが生前身につけていたそれは、彼女の大切な形見なのだ。

他者との距離

アシュレイの口数は非常に少ない。相棒となったキャロに対しても自己紹介をはぶき、ファーストネームで呼ぼうともせず、仕事仲間として以上に彼女と親しくなるのを避けている。これも彼が心を閉ざしていることの現れか。

from Character Designer
吉田明彦氏による キャラクター誕生秘話

一番最初に作ったキャラクターなので、すべての産みの苦しみを味わいました。試行錯誤がとにかく多くて。最初は体つきがもう少し細かったし、顔も優男っぽかったんです。いま開発陣に「エプロン」って言われてる服も、はじめはタンクトップ風の鎖かたびらでしたが、それだとドットが粗くて線が出なかったんで変えました。あの髪型は……最初はあそこまですごくはなかったんだけど、描いているうちに変わってきちゃって。まあ、表示サイズが小さくなっても向いてる方向がわかるように、矢印のような役割を果たしているということで(笑)。

Ashley

TOP SECRET

アシュレイは、これまでずっとエリートコースを歩んできた。近衛騎士からリスクブレイカーへと転身しても、「国家の秩序を守る正義の騎士」であることに変わりはない。……少なくとも、彼の記憶では。

だが身体は、彼自身にも覚えがない殺人技を会得していた。レアモンデで過酷な戦闘をくり返すうちに少しずつよみがえっていくその技の数々は、アシュレイ自身も望んで封印した、忌まわしい過去を掘り起こしていく。

記憶に残るアシュレイの家族

アシュレイにはかつて妻と息子がいた。
だがふたりとも、アシュレイの目の前で暴漢に襲われ、命を落とした。
この悲惨な出来事は、アシュレイのなかで犯罪に対する憎悪をかき立て、彼がVKPに入団するきっかけとなったが、「愛する者を守れなかった」という自責の念は、同時に彼の心に深い傷跡を残した。
そうしたあまりにつらい過去から目をそむけるがため、アシュレイはひたすら仕事に打ちこみ、決して「かつての幸福な時代」を振り返ろうとせぬまま現在へと至る――
以上はアシュレイ自身が持つ記憶であり、現在の彼を支えている「事実」である。
しかし……
彼が過去から目をそむけたがるのは本当にこの事件のせいなのか。
彼の妻子は本当に「暴漢」の手にかかって殺されたのか。
そもそも、彼には本当に妻子がいたのか……
真実は、アシュレイ自身にもわからない。

ティア

アシュレイの記憶のなかに残る妻。美しく品のある女性で、アシュレイが近衛騎士団に所属していたころに結婚した。一家3人でピクニックに出かけたさい、アシュレイの眼前で騎士くずれの野盗に惨殺される。

from Character Designer
吉田明彦氏によるキャラクター誕生秘話

ピクニックのシーンは、開発当初から入れることが決まってたんで、そういう夏の草原に似合いそうな、清楚なお母さんのイメージで作りました。彼女のスカートにはオブジェクト担当が泣いたらしいです。デザインをシンプルにするほどポリゴンモデルは作りにくい、ということは一応わかっていたんですけど、イベントシーンにしか出てこないし、このゲーム内で表現していないものをやりたい、ということで、長くてシンプルなスカートにしました。簡単そうに見えて、あれが一番難しかったらしいですね。

マーゴ

アシュレイが妻ティアとのあいだにもうけた、ひとり息子。ティアと同じく、白昼に暴漢の凶刃を受け、幼くしてこの世を去った。「パパ」と呼ぶ父アシュレイとの仲は、大変良かったようだ。

from Character Designer
吉田明彦氏によるキャラクター誕生秘話

歳はちがうんですけど、ジョシュアがうちの長女でマーゴがうちの次男、というイメージで描きました。最近、子どもができてから、子どもネタというのに弱くなってるんで、マーゴのイベントでは泣けましたね。

Valendia Knights of the Peace
Character File No.2

Callo Merlose
キャロ・メルローズ

PROFILE

性別	女
年齢	23歳
身長	173cm
役職	情報分析官

若いながらも優秀な情報分析官。エキゾチックな黒髪を持つ、理知的で聡明な女性である。専門は、カルト教団や宗教的テロリズムに対する情報分析。

VKPアカデミーで犯罪心理学と宗教心理学の博士号を修得したのちにVKPへ入り、情報分析班へと配属された。情報分析官となってまだ日は浅いが、鋭い観察眼と冷静な判断力を持ち、経験豊かな同僚の分析官たちからも一目置かれるほどの実力者である。

公爵邸占拠事件ではアシュレイのサポート役に抜擢され、彼の公爵邸潜入に協力。引きつづきアシュレイとともにレアモンデへ向かうが、そこでシドニーにとらわれてしまう。以後、シドニーやハーディンらの行動をそばで見るうち、彼らと聖印騎士団の思惑を知ることとなった。公的な記録には、「ワイン貯蔵庫で消息を絶った」とのみ記されている。

from Character Designer
吉田明彦氏によるキャラクター誕生秘話

シナリオができていないときに「こんなヘンな服着たおねーちゃん描きたいな」とか言いつつ描いていたものを松野が見て、「それヒロインにしろ」というひと声で生まれたのがキャロです。黒髪は描きにくいんですが、金髪のキャラクターが増えちゃったから、結果的に彼女を黒髪にしておいて良かったと思います。最初はアシュレイのうしろをオプションのようについてきて、一緒に戦ってくれる役だったんですが、そのシステムをやめてから物語のナビゲーターになりました。ヒロインだから最後はどうしよう、ということになり、「死なせる」「死なせない」でアンケートを取ったりもしましたね。

物語中の行動分析

天性の分析官

人質という危機的状況にあっても、冷静に周囲を観察し、分析するキャロ。情報分析は職務というより彼女の性であり、のちに「他者の心を読む能力」を開花させた遠因も、そこにあるのかもしれない。

Valendia Knights of the Peace

Character File No.3

Jan Rosencrantz

ジャン・ローゼンクランツ

PROFILE

性別	男
年齢	20代後半？
役職	リスクブレイカー？

アシュレイを尾行する謎の男。キャロにかわってアシュレイをサポートするためにVKPから派遣されたリスクブレイカーだと称し、アシュレイに接近する。もっとも、単独行動を原則とするリスクブレイカー同士が協力することは本来ありえず、任務途中に作戦変更がなされた例もないため、その言動は信頼性にとぼしい。メレンカンプ教団の内情やシドニーの能力、"魔"の正体などに関しての豊富な知識は、VKPで活動しているという言葉を裏付けるよりもむしろ、複数機関への内通を疑わせるほど。少なくとも、VKPの調査対象・バルドルバ公爵とは通じている様子である。

独特の間延びした口調は、相手の追及をたくみにかわし、真意を悟られまいとするためのものであろう。「魔を無力化する」という特異な能力を持つ。

from Character Designer
吉田明彦氏による キャラクター誕生秘話

ローゼンクランツの骨格はアシュレイと同じものを使っていて、基本動作もアシュレイのものを流用しているんです。もともとアシュレイと同じ職業なんで、同じような体格にしたら都合がいいだろう、ということで。口にはピアスをしているんですが、あの時代にそんなヤツ、ふつういないですよね(笑)。ギルデンスターンも、よく見ると耳にピアスをしてるんですよ。ゲーム中のローゼンクランツは、キャラクターが立っていてすごく好きですね。ヘンな服にしたかいがありました(笑)。

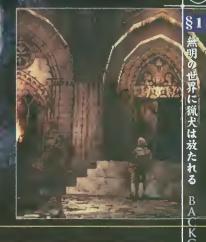
物語中の行動分析

独自の美学

聖印騎士から罵声を浴びせられても、一向に動じないローゼンクランツ。利用できる機会はすべて利用し、是が非でものし上がる——それが彼の志であり、決して騎士たちとはわかち合えぬ美学なのだ。

メレンカンプ教団
The Müllenkamp Cult

この組織に所属する人物

- シドニー・ロスタロット
- ジョン・ハーディン

組織の概要・目的

古代の魔導師メレンカンプを信奉する宗教集団。多くのカルト教団と同様に終末論を掲げ、とくに目新しい思想を打ち出したわけではないが、法王庁さえも危機感を抱くほど絶大な支持を得ている。

それだけの支持を集めた原因は、教団の中心人物、シドニー・ロスタロットの並々ならぬカリスマ性にある。この年若い宣教師が持つ不思議な力と神秘に満ちた言葉こそが、多くの人々の心をとらえ、メレンカンプ教団を一大勢力にまで成長させたのだ。

◀"魔"の制御法を編み出した魔導師メレンカンプにならって、"魔"を研究している。

世間的評価

メレンカンプ教団に対する世間的評価は芳しくない。まず、宗教的な理由がある。バレンディアではヨクス教をつかさどる法王庁の力が強いため、信教の自由が制限つきでしか認められず、ヨクス教以外の宗教は異端視されがちなのだ。またVKPは、国王暗殺未遂事件の首謀者をメレンカンプ教団と断定し、それを根拠に彼らを一種の犯罪者集団と見なしている。もっとも、これらの表立った理由の裏で、"魔"の所有権をめぐる思惑が渦巻いていることは明白だ。

"魔"との関係

教団の本拠地は、彼らが信奉する魔導師メレンカンプが築いた"魔都"レアモンデである。教徒たちはレアモンデに隠れ住みながら、メレンカンプがこの地に遺したとされる"魔"を研究し、それをあやつる力を身につけたようだ。実際、"魔"を支配することができなければ、レアモンデを徘徊する魔物たちと共存することなど不可能であっただろう。「魔の制御」こそメレンカンプ教団が持つ最大の強みであり、議会や法王庁から脅威とされるゆえんである。

ほかの組織との関係

「異教」を掲げる団体として、法王庁勢力とは完全に対立。また、議会側からも危険視されており、法王庁と議会の両陣営とは非常に険悪な関係にある。

バルドルバ公爵は、教団に資金を供出するのみならず、もっと根本的な部分で援助していたと見られる。だが、両者の良好な関係も、公爵邸占拠事件が発生した時点で完全に終わりを告げたと考えて良いだろう。

The Müllenkamp Cult

Character File No.1

Sydney Losstarot シドニー・ロスタロット

カルト教団メレンカンプの主宰者であり教祖でもある人物。金髪に白磁の肌を持ち、中性的な美貌にどこか危うさを漂わせる。彼の姿や言葉を見聞きした者は瞬時に虜となるほどの強烈なカリスマを持っており、数多くいる自称「預言者」たちのなかでもとりわけ異彩を放つ存在。そのカリスマ性は、彼が"魔"に関連する不思議な力を持つことに起因すると思われる。初対面の者の過去を的確に言い当てたり、他者の心を読み意のままにあやつるといった、常人には奇跡としか思えぬような力を用いて、信者を増やし、勢力を拡大してきた。心臓をつらぬかれても死なない"不死者"でもある。

教団をひきいてバルドルバ公爵邸を襲撃し、事件鎮圧のため屋敷に潜入したアシュレイと遭遇。アシュレイから読み取った心や過去、またそのずば抜けた戦闘能力に思うところがあり、彼をたくみに挑発してレアモンデの奥へと誘いこむ。

PROFILE

性別	男
年齢	不詳（20代後半？）
身長	178cm
役職	メレンカンプ教団主宰者

物語中の行動分析

公爵との関係

シドニーとバルドルバ公爵のあいだには、援助する・される者以上の関係が見られる。公爵邸でシドニーがワイバーンを召喚し、"魔"の存在を公にするような行動に出たのも、ある決断を公爵にうながすためだったようだ。

アシュレイへの言動

謎めいた言動でアシュレイを挑発し、彼の行く先々に強力な魔物を召喚するシドニー。アシュレイの戦闘能力や人格を高く買っているからこその行動であり、彼の記憶や技を目覚めさせるのも、何か目的があってのことであろう。

最大の武器

シドニーが直接戦う場面はほとんどない。それは彼が、魔物を召喚する能力に加えて「他者の意識を操作する力」という強力な武器を持っているからだ。遺体で発見された聖印騎士も、シドニーに暗示をかけられ自刃した模様。

孤高のカリスマ

シドニーは教団でもっとも"魔"のあつかいに長け、親友のハーディンさえも把握できないほどの秘めたる実力を持つ。その突出した力はシドニーの周囲に人を集めると同時に彼の真意を隠し、孤独にしている。

from Character Designer

吉田明彦氏によるキャラクター誕生秘話

松野のほうから「サイコだけどカッコイイ男」という注文があって、それに沿って描きました。ただ、物語上で重要な意味を持つ、腕のガントレットのデザインとかは、僕のほうで勝手に描いたら、松野がそれに合わせてシナリオを書いてくれたんですよ。上半身裸なのは、「ひ弱なんだけど不死身」な感じを出したかったからです。甲冑とか着てると、甲冑のなかに死なない秘密がありそうじゃないですか。そう見られないように、わざとガリガリに描いたんです。

Top Secret

Sydney

シドニーの両手両脚は生身のものではなく、義手義足である。彼は幼少のころ、生死の淵をさまよう体験をしており、その四肢を永遠に失うことの見返りに、かろうじて一命を取りとめた。シドニー自身が「四肢を神に捧げた」と表現するこの幼少時の体験は、彼が致命傷を負っても死なない"不死者"となったことと無関係ではなさそうだ。そして、背中に逆位置の聖印の入れ墨を負っていることとも……。

The Müllenkamp Cult
Character File No.2

John Hardin
ジョン・ハーディン

PROFILE

性別	男
年齢	29歳
役職	メレンカンプ教団幹部

シドニーの片腕である、メレンカンプ教団の主要人物。シドニーとともに公爵邸を占拠し、人質の処遇などに関する指揮をとった。

ハーディンがメレンカンプ教団に入団したのは、ほかの信者たちのようにシドニーの説く教義やその特殊な力に魅せられたためではない。不正が公然とまかり通る世の中に対する激しい不信感が、かつて国家保安庁に所属していたハーディンをメレンカンプ教団という反体制派組織へと向かわせたのだ。

シドニーとは互いに「親友」と呼び合う仲。シドニーが自身の秘密をハーディンに打ち明けるのと同様に、彼のほうもシドニーを深く信頼しており、その不可解な行動に疑念がわいてもすぐに打ち消そうとする。無精ヒゲを生やしたおそろしげな外見とは裏腹に、非常に温かく人間くさい一面を持つ。

from Character Designer
吉田明彦氏によるキャラクター誕生秘話

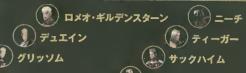
ハーディンは、ラテン系の大男をイメージしてデザインしたんです。でも、ポリゴンモデルとしての制約があったので、はじめに想定していたものよりも身長が低くなってしまったんですよ。いま見直すと、顔と服装のバランスが悪いですね(笑)。

物語中の行動分析
ジョシュアへの優しさ

人質であるジョシュアに対して、こまやかな気づかいを見せるハーディン。その優しさの裏には、遠い昔に亡くした弟とジョシュアを重ね合わせ、失った時間を取りもどそうとする想いが隠れている。

聖印騎士団 クリムゾンブレイド
Order of the Crimson Blade

この組織に所属する人物

- ロメオ・ギルデンスターン
- ニーチ
- デュエイン
- ティーガー
- グリッソム
- サックハイム
- サマンサ
- グッドウィン

組織の概要・目的

法王庁直属の精鋭騎士団。法王庁の考えを実行に移す役割をにない、当然ながらその思想・目的は法王庁のものと完全に一致する。すなわち、自分たちを「神の代弁者」と位置づけ、その行動はすべて神のおぼしめしだと見なす考えが、聖印騎士団における行動のよりどころとなっているのだ。レアモンデ潜入の目的は、法王庁の脅威である"邪教徒"メレンカンプ教団のせん滅と、同都市に伝わる古代の遺産、"奇跡"の確保にある。

◀聖印騎士団はヨクス教の忠実な僕(しもべ)であり、法王庁の手足となって働く。

組織構成

聖印騎士団は、団長のギルデンスターンを筆頭とする、数多くの精鋭の騎士たちで構成されている。なかでも戦才に長け統率力に優れた者は、小隊の作戦行動を指揮する「コマンダー」という役職に就く。また、騎士団には「神官」もいる。神官の本来の役割は布教活動を行なうことであるため、武器を使っての戦闘は苦手だが、魔法を使用する能力は高いようだ。なお、神官は騎士団内での役職名ではないため、「神官のコマンダー」ということもありうる。

クリムゾンブレイドの紋章

クリムゾンブレイドは独自の紋章を持っている。そのデザインは、ヨクス教のシンボル「ホーリーウィン」とほとんど同じだ。しかし、法王庁の「武」の部分を担当する騎士団の特徴を表しているのか、より鋭くとがった印象を、見る者に抱かせる。

ほかの組織との関係

聖印騎士団の立場は法王庁の意向に左右される。ヨクス教を奉ずる彼らにとってメレンカンプ教団は邪教徒であり、両者の対立はごく当然の流れに見える。だが実際は宗教的な理由よりも、同教団が持つ"魔"に法王庁が魅せられ、それを手に入れんとしていることが、対立構造を形成する主因と思われる。一方、議会勢力とは長年政治的に対立してきたものの、表立って争うことはこれまでなかった。両者が公然と対立したのは、公爵邸占拠事件が最初である。

Order of the Crimson Blade

Character File No.1

Romeo Guildenstern

ロメオ・ギルデンスターン

聖印騎士団クリムゾンブレイドの団長。アカデミーを首席で卒業するという優秀な経歴を持ち、法王庁でもその実力と忠誠心を認められ、現在の地位を得た。物腰は優雅で洗練されているが、言動の端々からは、目的のためには手段を選ばぬ冷酷さと、行く手をはばむ者に容赦しない残忍さがうかがえる。

公爵邸占拠事件では法王庁の命を受け、VKPからの出動要請がないまま騎士団をひきいて公爵邸へ突入。館に火を放つという強引な方法を用いて暴徒を鎮圧したのち、逃亡したシドニーを追ってレアモンデ侵攻を開始した。それら一連の行動の目的は、重犯罪者の懲罰や異端者の排除──俗に言う"魔女狩り"──といったものではなく、シドニーの持つ"力"を手に入れることにあるようだ。

レアモンデでは、自分と同様にシドニーを追うアシュレイを邪魔者と見なし、部下の聖印騎士たちを使って彼の行動を妨害する。

PROFILE

性別	男
年齢	34歳
身長	179cm
役職	聖印騎士団団長

物語中の行動分析

思想に殉じて

ギルデンスターンは騎士団の一員・サマンサと恋仲であるが、彼女に対してさえも心を許していない部分を持つ。法王庁の申し子である彼が真に愛しているのは、一個人ではなく、「ひとつの理想」なのかもしれない。

"魔"をあやつる神の徒

法王庁の一員でありながら、自分たちが「邪教の力」と呼ぶ"魔"の力を自在にあやつるギルデンスターン。彼の"魔"を制する力は、メレンカンプ教団のリーダーであるシドニーにさえも対抗しうるほどのものだ。

ローゼンクランツとギルデンスターン

ギルデンスターンは己の理想のためだけに生きている。そんな彼の目には、出入りする先々でこびへつらい、都合のために平気で立場を変えるようなローゼンクランツの姿は、とりわけ醜悪なものに映るらしい。

戦闘能力

ギルデンスターンが直接戦うことは少ないため、彼の戦闘能力を判断するのは難しい。だが、ローゼンクランツやシドニーと相対するときの態度からは、自分の腕に対し相当な自信を持っていることがうかがえる。

from Character Designer
吉田明彦氏によるキャラクター誕生秘話

彼のハカマは苦労のタネでした。ハカマのなかには足が実際に入ってるんですが、そういうキャラクターをPSで表現するのは、どっちのポリゴンが前面にくるのかという判定の問題があって、すごく難しいんですよ。正面から見たときにはハカマが足より前に出ていても、視点を変えると足が前に出ちゃう、というような現象が起きやすいんですね。それでも、ギルデンスターンのイメージからはハカマがはずせないと思って、無理を通してしまいました。最終的には、そんな現象が起きないようにオブジェクトの担当がかなり工夫したみたいです。

TOP SECRET

魔都レアモンデで目撃される数々の神秘。だが、ギルデンスターンはそれを平然と受け止めるばかりか、自身も当然のように"魔"の力をあやつる。多くの騎士団員が、レアモンデではじめて"魔"の力を目にし、その影響を受けたのとは異なり、彼はレアモンデ突入以前から別の場所で"魔"に身体を慣らし、それを意のままにあつかうすべを身につけさせられていたようだ。その事実もまた、彼が「法王庁に選ばれし者」であることを物語っている。

Order of the Crimson Blade
Character File No.2
Commander Duane
デュエイン

非戦闘的な立場にありながら、邪教せん滅の理想に燃えてレアモンデ突入作戦に参加した若き神官。神官という職業柄、武器を使っての戦闘は苦手だが、強力な攻撃魔法でその欠点をカバーする。

人々を統率する才に恵まれているため、小隊を指揮するコマンダーの任に就く。自分の部下に対しては非常に尊大で、情け容赦がない。

PROFILE

性別	男
役職	聖印騎士団コマンダー

from Character Designer
吉田明彦氏による キャラクター誕生秘話

じつは彼にはあまり思い入れがなくて……。出番も少ないですし(笑)。

Order of the Crimson Blade
Character File No.3
Commander Grissom
グリッソム

PROFILE

性別	男
役職	聖印騎士団コマンダー

from Character Designer
吉田明彦氏による キャラクター誕生秘話

デザインを考えた時点では、あんなにイヤなヤツになるとは思わなかったんです。敵のほうにも美形キャラクターを入れておこうということで、「人気が出てくれるかな」とか思いながら描いたんですけど……。実際、開発スタッフのなかに彼のことを気に入ってくれた女の子がいたんですが、そのことを松野が知ったとたん「コイツはイヤなヤツにしよう」ということになってしまったという(笑)。

デュエインの弟。兄と同様、神官でありながら作戦に参加した。整った顔立ちの青年で、口調や態度には兄のような乱暴さはなく、敵対する立場であるメレンカンプ団員と話すときも、ていねいな語調をくずさない。だが、その流麗な言葉の裏には、針のごとき鋭さと氷のような冷たさが隠されている。

作戦に参加した者のなかでもとりわけ信仰心が強く、"魔"の浄化こそ自分の使命と信じて疑わない。実力的には兄を凌駕する。

Order of the Crimson Blade
Character File No.4
Commander Samantha
サマンサ

戦闘とは縁遠そうなその外見に似合わず、レアモンデ突入作戦に参加した女性。騎士団における役職はコマンダーだが、レアモンデに充満する"魔"や同都市を徘徊するモンスターに対してとまどいや恐怖感を抱く点においては、一般女性と変わらない。

団長のギルデンスターンとは、単なる上司と部下を越えた深い関係にある。ギルデンスターンがつねに冷静さを失うことなくサマンサに接するのに対し、彼女は情熱的でひたむきな愛を彼にそそいでいる。

from Character Designer
吉田明彦氏による キャラクター誕生秘話

デザイン的には、自分がやりたいようにやらせてもらいました。趣味丸出し、と言うか。僕としてはキャロよりもサマンサのほうが……黒髪よりも金髪のほうが好きですね(笑)。彼女が登場するまで、キャロ以外は男性キャラクターしかいなかったんで、「カワイイ系を入れとかなくちゃマズイ」と思って、ちょっとサービスさせていただきました(笑)。

PROFILE

性別	女
役職	聖印騎士団コマンダー

神官を守護する騎士たち

ほかのコマンダーたちとは異なり、デュエインとグリッソムの兄弟には、直属の部下がそれぞれふたりずつつぃる。デュエインの部下の名はサージクとベジャール、グリッソムの部下の名はフェンドスとランカム。直接的な戦闘を苦手とする神官には、戦闘の矢面に立ち、身を盾にして自分を守ってくれるような部下の騎士が、つねに必要とされるのだろう。

そのほかの騎士たち

聖印騎士の人数は多く、その兵力をもってすれば一都市の制圧もたやすいと言われるほどだが、騎士団員の多くは一般騎士。彼らはコマンダーのように日の当たるところで活躍することはないが、それぞれに考えを持ち、組織の一員として働いている点は、みな同じである。

サックハイム

後続部隊に参加していた、新米の聖印騎士。生真面目な性格で信仰心も強く、神の奇跡を心の底から信じている。

グッドウィン

サックハイムと同僚の新米騎士。法王庁の騎士でありながら神の存在を軽視しており、目にしたものしか信じない現実主義者。

Order of the Crimson Blade

Character File No.5

Commander Neech

ニーチ

団長ギルデンスターンからの信頼も厚いコマンダー。女性だが、男性と互角以上に渡り合える技量を持ち、重くてあつかいが難しいとされるヘヴィメイスを軽々と使いこなす。また、与えられた仕事に対して疑問を抱くことはない。同じ女性コマンダーのサマンサとは対照的にさばさばとした性格で、女々しさを嫌う。ティーガーとは気が合う様子。

PROFILE

性別	女
役職	聖印騎士団コマンダー

from Character Designer
吉田明彦氏による キャラクター誕生秘話

じつは最初、彼女は男性キャラクターになる予定でした。だけど、女性が少ないという理由から、僕のほうで勝手に女にしちゃったんです。松野に「ストーリー決まってるんですか」と聞いたら「まだ決まってないよ」という話だったんで、じゃあ女にしよう、と。

Order of the Crimson Blade

Character File No.6

Commander Teager

ティーガー

PROFILE

性別	男
役職	聖印騎士団コマンダー

聖印騎士団に所属するコマンダーのひとり。筋骨隆々とした大男で、持ち前の怪力を活かしてヘヴィアクスを振るい、敵を圧倒する。また、見かけによらず動作は俊敏、かつ頭の回転も速い。

騎士であることに大変誇りを持っており、道義にはずれたことは決してしない。同胞に対する思いやりも深く、仲間との絆を何よりも重んじている。

from Character Designer
吉田明彦氏による キャラクター誕生秘話

主要メンバーのなかでは、一番最後にデザインしたキャラクターです。とんでもなく短い時間でデザインを考えました。最後に出るイラストは、あの事件が起きたあと、ニーチとティーガーはアシュレイと一緒に行動してる、というような意味なんです。悪いヤツなのかと思っていたけど、じつはいいヤツだった……という感じですね。

バルドルバ公爵家 Duke Bardorba's Family

Duke Bardorba's Family

Character File No.1

Aldous Byron Bardorba

バルドルバ公爵

(Duke Bardorba)

本名はアルドゥス・バイロン・バルドルバ。36年前のバレンディア内戦で活躍し、争いを終結へと導いた英雄のひとりである。その輝かしい功績のため議会での発言力はもっとも強く、長年のあいだ議会を支配してきた。数年前に健康上の理由から現役を退いたものの、議会への影響力はいまも衰えていない。また、公にされない事件を密かに調停する「闇の歴史をつかさどるフィクサー」としての顔も持ち、メレンカンプ教団を援助しているのも彼だと言われる。老いてなおその頭脳は明晰さを増し、病床にあっても威厳が衰えることはない。そんな彼の弱みは、年老いてから授かった息子、ジョシュアであろう。

メレンカンプの一団に自宅を襲撃されたさい、彼だけは別邸にいて無事だった。だがその1週間後、自室を訪れたアシュレイに殺害されたと言われている。

from Character Designer
吉田明彦氏による キャラクター誕生秘話

彼は、映画俳優のマーロン・ブランドがモデルなんです。すわっているシーンでは結構ポリゴン数に余裕がありましたから、そのぶん細部まで描きこむことができました。ほかのキャラクターも彼ぐらい表現できればよかったのにな、と思ったりします。

PROFILE

性別	男
年齢	64歳
身長	175cm
立場	元バレンディア国家評議会議員

物語中の行動分析

闇の支配者の心中

自分の屋敷が占拠されても、ひとり難をのがれて事件を傍観し、あまつさえ家族を犠牲にするような命をくだすバルドルバ公爵。そんな闇のフィクサーたる自分を「生きながら腐る」と評する彼の心中は……。

Duke Bardorba's Family

Character File No.2

Joshua Corrine Bardorba

ジョシュア・バルドルバ

バルドルバ公爵が晩年に授かった息子。まだあどけなくかわいらしい幼児で、公爵にとっては自身の魂とも呼べるほど、かけがえのない存在である。

公爵邸占拠事件で、邸内にいた使用人たちとともに人質となったとき、彼のみがレアモンデへと連れ去られた。ジョシュアが公爵の心を大きく占めているということを知るシドニーだからこそ、そのような行動に出たのだろうが、そうせざるを得ないほどシドニーは公爵に何かを訴える必要にせまられていたようだ。

事件のショックで一時的に口がきけなくなったジョシュアであったが、自分をさらった張本人であるハーディンには大変なついている。それは、自分が誰にさらわれたかを知らないためというよりも、彼がハーディンの心の奥にある優しさを素直に受け止める純真な心の持ち主だからであろう。

物語における役割

心に傷を負った少年

バルドルバ公爵の愛を一身に集めるジョシュア。彼は、父公爵の意図も知らず、“魔”のことも、周囲の政治的抗争もわからない。ときおりキャロやアシュレイの前に現れる、彼によく似た幻影は、とある人物の正直な心の象徴のようだ。

from Character Designer

吉田明彦氏によるキャラクター誕生秘話

ジョシュアは、うちの子どもをイメージして描きました。最初にできあがったポリゴンモデルがあまりかわいくなかったということもあって、開発の終盤になってからモデルを作り直しました。開発期間中にモデリングの技術が向上したせいか、かなりかわいいキャラクターになったので、気に入ってます。

PROFILE

性別	男
年齢	4歳
立場	バルドルバ公爵子息

VAGRANT STORY ベイグラントストーリー CREATOR INTERVIEW❶

GRAPHIC STAFF-1

吉田明彦（写真中央） キャラクターデザイン＆背景美術監督を担当。背景だけでなくポリゴンモデルのテクスチャーも監督し、全体の統一感の実現に貢献。二児の父。

増田彰佳（写真右） マップ製作＆データ管理を担当。どの角度から見てもポリゴン欠けが起こらないよう、ひたすらポリゴンを切り直した、こだわりの職人。

毛利　勉（写真左） テクスチャーデザイン担当。吉田とともにクオリティをコントロール。マスターアップ後、疲れた身体にムチうって消耗品のイラストを担当。

※上記の紹介文は松野泰己氏が執筆

最終的にポイントとなったのは昔ながらのドット絵職人の技術でした

――松野さんが手がけた作品のイメージ作りをしているのが、吉田さんの描くビジュアルだと思うんですけど、その独特の世界観はどんなところから生まれたものなんですか？

吉田　ある意味、無知からきているのかもしれませんね。この業界に入るまで、剣と魔法の世界とかは全然知らなかったんですよ。だから、こういうモンスターを描いてくれって言われたときに、ファンタジー小説とかの影響を受けずに、自由な発想で表現できたと思うんです。それまでに存在するものと同じ絵を描きたくなかったというのもあるんですけどね。

――今回の作品は、ありきたりの言葉なんですが、とにかくカッコイイですよね。

吉田　これまではかわいい系のファンタジーの絵を描いてきたんですけど、今回は好きにやらせてもらったというか、趣味を出させてもらったというか。ちょっとトンガリすぎたキャラクターデザインになっちゃった気もしますけど……かわいいキャラクターばかり描いてきたことの反動なのかもしれませんね。

――最初からこういう路線で進めていたんですか？

吉田　いや、ちがいますね。作っている段階で、だんだんシブい世界になってきたんです。最初のころ、背景のグラフィックはかわいらしい“ムーミン谷”のようなイメージだったんですよ。キャラクターも3等身ぐらいだったし。

増田　前回作った『ファイナルファンタジータクティクス』の背景を進化させたものを作ろう、というコンセプトではじめましたから。でも、シナリオができあがってくるにつれて、これは合わないということになって、現実っぽい世界をプレイステーションで表現しようという方向に変わっていったんです。

――フランスへ取材旅行に行かれたそうですが、それも現実っぽい世界を表現するうえで役立ったわけですね。

吉田　松野からのオーダーが“廃虚”だったんですね。くずれかける街のイメージがほしいと。それで、フランスの街中をみんなでカメラ持ってウロウロして。サンテミリオンっていう、南フランスにある街がレアモンデのモデルなんですよ。

毛利　廃虚っぽさ、ダンジョンっぽさを出すために暗い画面を多くしたんですけど、フランスで見た光のコントラストを少しは表現できたんじゃないですかね。

――あれだけ描きこんで、キャラクターもかなり動かしているのに、ポリゴンがほとんど欠けないのにも驚かされました。

増田　ポリゴン欠けのチェックだけをするスタッフが、3人ほどいましたからね。彼らがグルグル視点をまわしながら、シラミつぶしにチェックして、修正を行なっていったんです。それはもう、ユーザーの何人が気づくんだ、という次元まで。

――キャラクターの表情も、粗いドットなのにすごくリアルに見えますよね。

吉田　そうですね。あれは、ドットを打っていた人たちの根性ですね。

――ポリゴンが全盛になって、これまでドット絵を描いていた人たちの仕事が少なくなってるといった話を聞いたりもするんですけど、実際はどうなんですか？

吉田　ウチのチームのグラフィック担当に関しては、そういうことはないです。全員ポリゴンモデルも作れるし、ドット絵も描けるんですけど、だからこそ今回のゲームができたと思うんですね。キャラクターの顔だけじゃなくて、背景のグラフィックに関しても、最終的にポイントとなったのは、昔ながらのドット絵職人としての技術だったんです。

――将来、ゲーム機の性能が上がって、ハード的な制約がほとんどなくなってきたときに、どんなグラフィックのゲームを作ってみたいですか？

増田　高いところから遠くを見渡せる、広い世界を作ってみたいですね。望遠鏡を使ったらどこまでも見えるような。

毛利　僕は逆に、箱庭的な世界で、とことん密度の濃いものに挑戦してみたい。

吉田　制約がなくなってきたら、ということですが、僕は制約があるほうが好きですね。マゾみたいなんですけど、ふつうはやらないだろ、と思うようなことをやるのが好きなんですよ。10ドットで描くところを3ドットで描く、みたいな。

――そういう吉田さんが陣頭指揮しているからこそ、『ベイグラントストーリー』はプレイステーション上であれだけのビジュアルを実現できたんでしょうね。

吉田　制約のある状況でやるほうが、腕の見せがいがあるじゃないですか。制約がなくなったら、この仕事はおもしろくなくなっちゃうと思うんですよ。

§2 封じられし戦士の記憶

そこは、かつてはバレンディア王国一の品質と生産量を誇ったレアモンデ産ワインが集積され、等級に応じて仕分けされたホールだったのだろうか。地下に設けられた人工空間としては破格に大きく、高い天井の四隅にまでは、メレンカンプの残党が灯した松明の光は届いておらぬ。

視界のそこかしこにこびりついた闇に、アシュレイは無意識の戦慄を覚える。

魔都レアモンデの暗がりに跳梁する魔性の者ども——徘徊する死体や食屍鬼、それに実体なき無数の気配——そうした、幻想の境界を越えて這い出してきた怪物たちへの恐怖ではない。彼は自分でも不思議なほどに、常人であれば恐慌をきたさずにはおれぬはずの魔物に対し、怖れを感じてはいなかった。

彼が怯えているのは、揺らぎ始めた自身への確証であった。

視界に捉えた、光を寄せつけぬ漆黒は、果たして本当にそこに存在するのか。現実には闇などなく、実際にそこにあるものを黒く塗り潰し、意識の外に追いやっているのではないか——そんな妄想めいた疑念に、彼は時折襲われるようになっていた。

シドニー・ロスタロットがゲームと称し、VKP情報分析官キャロ・メルローズを人質に取って、アシュレイをレアモンデの奥へ、中枢へと誘っていく。その過程で、彼は次第に、自分への違和感が膨れ上がっていくのを感じていた。まるで己の知らぬ別のアシュレイ・ライオットが、廃墟の闇から立ち現れるような感覚——それが何より恐ろしかった。もしこれが錯覚ではないのなら、彼にとっての現実はすべて、立つ場所さえも定かではない幻と化してしまうのだから。

——アシュレイとは誰なのだ？

不条理とも言うべき疑念に足をすくませた彼の鼓膜を、背筋に悪寒を疾らせる類の、硬質な物体を擦りつける異音が震わせる。

それは、鋼の刃の切っ先を石床に引きずる音であった。続けて、金属製の鎧が鳴る、重々しい響きがホールに谺する。

先行してレアモンデへと潜入し、命を落とした聖印騎士がゾンビとなって甦った姿を、アシュレイはすでに目撃している。物陰から姿を現そうとしているものが生者への敵意を持つ化け物であると予測し、彼は逆に平静を取り戻し始めた。

戦いに没入している間は、リスクブレイカーとしての、法治の代行者である自分を実感できる。対峙する相手が重犯罪者であれ魔物であれ、戦闘に不必要なことはすべて思考の外へと追い出し、心なき白刃の化身となることができるのだ。すぐに始まるであろう人外の者との死闘に、アシュレイは奇妙な安堵さえ覚えていた。

数秒と待たず、"魔"に魅入られたものが視界に入ってくる。それは、腐敗を始めた肉を媒介に蠢くゾンビ、などではなかった。

仄暗い灯りを反射して輝く鎧がそこにある。もともとは大柄な戦士のためにあつらえられたと思われる、丁寧に板金を打ち出して仕上げられたひと揃いの——兜だけが除かれた甲冑である。

そしてこの重装の剣士に、頭部に相当する部位は存在しなかった。否、肉体それ自体がひとかけらも存在してはいない。甲冑の隙間から覗く内部は虚ろな空洞、紛うことなき無であった。

レアモンデに充満する"魔"が、敵対者の返り血を幾度となく浴びてきた鎧に取り憑き、意志ある疑似生命体と化した魔物——デュラハンである。本来その四肢を動かすべき筋肉も、身体を支える骨さえも持たぬ姿であったが、代わりにその身に帯びた"魔"の力がマリオネットの糸の如く、鋼の外骨格を自在に操っている。

生命ある甲冑はゆっくりとアシュレイに向き直ると、手にした長剣に力をこめて足元の石床に深く傷を刻む。と、このホールにあらかじめ施されていたのか、デュラハンを中心に赤く輝く魔法陣が浮かび上がり、呪わしい鎧にさらなる魔力が注ぎ込まれる。

次の瞬間、肉なき戦士はそれまでの動作からは想像もつかぬ、生者のそれとは異質な迅さでアシュレイとの距離を詰めた。同時に、人の身長を優に越える刃渡りの剣が、アシュレイの間合いの二歩先から落雷のように振り下ろされる。

これを咄嗟に受け止めた盾を、それを握る腕ごと持っていかれそうな一撃であった。左腕に痺れが疾り、瞬間的な筋肉の収縮で毛細血管が弾けたことをアシュレイは悟る。

しかしその刹那、大振りの斬撃によって体勢を崩したデュラハンに、彼は怒濤の如き攻勢に転じていた。

二歩を瞬く間に縮め、繰り出す刃は正確に、長剣を手にする甲冑の右腕の継ぎ目を狙う。鋼と鋼がぶつかり、火花が薄闇の中に鮮やかに散る。

驚くべきことに、アシュレイの攻撃は止まらない。決して力任せには振り抜かず、受けた衝撃からデュラハンが立ち直るより早く、次の斬撃を同じ部位に叩きつけていく。五度、六度、七度と連続する刃の襲来に、鎧の右腕接合部は見る間に変形し、本来の機能を失いつつあった。

命のやりとりに白く染まった思考に安らぎを感じながらも、アシュレイはふと、沸き上がる新たな疑念に気づく。

このような、反撃を許さぬ精妙な剣技を、自分はいつ体得したのだろうか。レアモンデに足を踏み入れる以前に、彼はこの技を用いたことなどなかった。しかし肉体は、わずかの誤差も許されぬ力の具合とタイミングを、まるで長年のうちに骨まで染み込んだ動作のように繰り返している。

限界を越えるダメージを負った鎧が"魔"を放出しながらくずおれていく中、リスクブレイカーは再び、身も凍る恐怖とともに自らへの問いを発した。

——俺は、何者なのだ!?

VAGRANT STORY

バトル入門

ゲームをはじめたばかりという人のために、モンスターを打ち破るための知識を伝授する。なお、バトルに関する特殊な用語についてはP.50～51の「バトル用語集」に解説があるので参考にしてほしい。

なぜバトルが必要なのか？

探索を行なっていると、敵(モンスター)と遭遇することがある。このときに敵を倒さないと、行く手をふさがれたり、一方的に攻撃されて何度もダメージを受けてしまう。敵と戦うことは、ゲームを進めるうえで欠かせない要素となっているのだ。また、バトルをすれば、装備が成長したり、アイテムが手に入るなどのメリットがあることも覚えておこう。

出会った敵は倒しておく

◀状況によっては無傷で横を通り抜けることもできるが、先を急ぐとき以外は戦って倒したほうがいい。

敵と戦うことのメリット

- 敵を倒せば、攻撃を受ける可能性を減らすことができる
- 装備しているアイテムの能力値が上がる(下がる場合もある)
- 装備しているウェポンのブレイクアーツを修得できる
- バトルアビリティを修得できる
- アイテム(戦利品)が手に入る

どのように戦えばいいのか？

戦略を持たずにバトルを進めていると、敵を攻撃しても数ポイントのダメージしか与えられないことがある。そうした状況を避けるためにも、敵ごとの弱点を見きわめ、それに合わせて攻撃手段を変えることが大切だ。アシュレイは、基本攻撃のほか、魔法やバトルアビリティなどが使えるので、うまく活用したい。

敵の強さは千差万別

◀敵によって攻撃の有効度は変わる。同じ攻撃を使いつづけるのは危険だ。

攻撃手段も多種多様

▶アシュレイの攻撃手段はさまざま。状況に合わせて使いわけたい。

バトルをするうえで知っておきたいこと

- アシュレイやモンスターは、本体や装備が持つ能力値の高さにより、どんな攻撃が得意なのか、どんな攻撃に耐えられるのかが決まる
- 多くのモンスターは、特定の能力値が低めになっている(＝弱点を持っている)
- モンスターの弱点を突くことが可能なウェポンや魔法で攻撃すれば、より大きなダメージを与えられる

バトルにおける鉄則

■戦う敵に有効なアイテムを入手&装備せよ

攻撃面、防御面でともに大切なのは、装備するアイテムの選別だ。ウェポンは、性質が異なるものを複数持ち、敵に応じて持ちかえるといい。防具は、一度に持てる個数の関係で、ウェポンのような使いわけが難しくなっている。シールドに秘石を装着したり、能力値が高いものを合成で作り出して対処しよう。

使うウェポンを敵に応じて変更

▲ウェポンの名前を変え、有効な敵の種類をわかりやすくしておくといい。

秘石の効果で防御力を上げる

▲敵の種族や使ってくる攻撃の属性に合わせて、シールドの秘石を変えよう。

■攻撃する前にインフォメーションを見るべし

攻撃対象を選ぶとき、画面下部に予測ダメージ値や予測命中率などが表示される(→P.46)。これを見れば、実際に攻撃をしなくても、その攻撃が有効かどうか、どのリムを狙えばいいのかを判別できるのだ。ただし、予測ダメージ値が高くても、その攻撃がミスになっては意味がない。予測命中率が低いときは、狙うリムを変えるか、魔法や秘石で命中率を上げるといい。

予測ダメージ値で攻撃手段を決める

◀画面下部の予測ダメージ値を参考にして、使うウェポンや狙うリムを決めよう。

■バトルアビリティを活用しよう

バトルアビリティを使いこなせば、攻防ともに大幅なパワーアップが可能だ。とくに、敵の防御力を無視できるチェインアビリティ(下表)は、うまく使うとバトルを有利に進められる。

一方、ディフェンスアビリティは、受けるダメージを減らす『インパクトガード』などを中心に、特定のステータス異常を回復させる『セルフリカバリー』や、受けたダメージを敵に返す『ダメージリフレク』を活用していこう。

防御力無視の攻撃は実用的

◀特定のチェインアビリティを使うと、たとえ敵の防御力が高くても十分なダメージを与えられる。

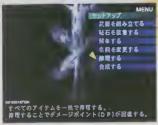
敵の防御力を無視できるチェインアビリティ

アビリティ名	敵に与えるダメージ量
レイジングエイク	「アシュレイの最大HP－残りHP」の20%　※小数点以下切り捨て
ゲインファントム	攻撃対象(本体)の残りHPの10%　※小数点以下切り捨て
ファントムペイン	装備しているウェポンに蓄積されているPPと同値

アビリティでピンチを回避

▶ディフェンスアビリティを使う場合は、敵の攻撃ごとのコマンド受付タイミングを覚えることが大事。

装備したアイテムの性能を上げよう

武器や防具にも能力値があり、その数値はいくつかの条件で変わる。なかでも重要なのが、ダメージ量やHP回復量を大きく変えるDPとPPだ。どちらも、現在値の割合(現在値÷最大値)が大きいときほど、アイテムの性能が上がるようになっている。

DPの回復はこまめに行なう

◀DPが減ったアイテムは性能が落ちてしまう。マメにファクトリーに立ち寄って、修理しておきたい。

DPとPPの特徴

- ●ウェポン、アーマー(アクセサリー以外)、シールドに存在する(PPはウェポンとシールドのみに存在)
- ●DPが減ると性能が下がる
- ●PPが増えると性能が上がる
- ●ウェポンで敵を攻撃すると、ウェポンのDPが減り、PPが増える
- ●敵の攻撃を受けると、そのリムに装備しているアーマーのDPが減る
- ●バトルモード中に敵の攻撃を受けると、装備しているシールドのDPが減り、PPが増える

装備を決める前に敵の性質を確認

敵に有効なアイテムを装備したいのなら、まずは敵の性質を調べておこう。これは、魔法『アナライシス』を使ったり、§4(→P.149〜)を読むことで可能なほか、バトルで成長した能力値やインフォメーションの表示からも判別できる。

こんな方法でも敵の性質がわかる

◀武器や防具の能力値は、その敵との戦いが有利になるように上がる。「成長した能力値=そのバトルで有効な能力値」なわけだ。

敵の性質を知る方法

- ●魔法『アナライシス』を使って、ステータス画面で敵の能力値を見る
- ●オプション画面の「武器(防具)成長値の表示」をONにしておき、攻撃時や防御時に上がった能力値の種類をチェックする
- ●インフォメーションの右下に表示される敵の種族を確認する

インフォメーションの見かた

胴　HP29/96%
対象:リム単体・キューブ　切断/神聖/ヒューマン

- 使おうとしている攻撃の予測ダメージ値(左)と予測命中率(右)
  ※どちらも実際の値は表示より少し高くなる。また、予測ダメージ値の場所にHP回復量が表示される場合もある
- 使おうとしている攻撃の効果範囲
- 選んでいる対象(リムかユニット名)
- 使おうとしている攻撃のタイプ(左)と属性(右)
- 対象の種族

まずは片手装備のウェポンを使おう

ウェポンには、片手装備のものと両手装備のものがあり、片手装備は「シールドが使える」、両手装備は「レンジが広い」という利点を持つ。バトルを安全に進めたければ、シールドで防御面を強化するために片手装備のウェポンを使うといい。なお、両手装備のウェポンを使うならクロスボウが有効。レンジがとても広いうえに、チェインアビリティのコマンド入力タイミングがわかりやすく(矢の発射音を目安にできる)、敵の先手を取って倒すことができるからだ。

有利に戦うための装備とは?

通常のバトルでは、STRやINTが高いアイテムを装備していれば問題なく戦える。しかし、ボスモンスターのように戦闘能力が高い敵に対しては、特性(種族、属性、タイプ)のちがいまで考えておかないと歯が立たないこともあるのだ。左ページの方法で敵の性質をチェックして、効果的な装備を選択しよう。ちなみに、特性のなかでもっとも重視すべきものはタイプ。打撃系、切断系、貫通系のウェポンをひとつずつ持ち歩き、モンスターごとに有効なものを装備し直すといい。さらに、必要に応じて種族パラメータや属性パラメータも上げていけば安心だ。

特性を活用した戦いかた

- ●敵の種族と同じ種族パラメータが高いウェポンを使う
- ●「敵の属性パラメータのなかで最低値の属性」を持つ攻撃を行なう
- ●「敵のタイプパラメータのなかで最低値のタイプ」を持つ攻撃を行なう
- ●敵の種族と同じ種族パラメータや「敵が使う攻撃の属性」と同じ属性パラメータが高い防具を装備する

▶種族や属性を強化するなら

種族パラメータも属性パラメータも、特定のアクセサリーを装備したり、ウェポンやシールドに特定の秘石を装着することで強化できる。また、属性パラメータを上げる魔法もあるのだ(下のコラム参照)。なお、アクセサリーの効果は、攻撃時と防御時の両方で発揮される。

インフォメーションで種族を確認

▲攻撃対象を選ぶときのインフォメーションには、選んだ相手の種族名が表示される。

アクセサリーや秘石で装備を強化

▲すぐにターゲットドームを閉じ、敵に有効なアイテムをコマンド画面で装備しよう。

▶タイプを強化するなら

いったんウェポンを解体したあと、タイプパラメータが高いグリップに交換するという方法があるが、ファクトリー内でしか行なえないのが難点。アクセサリーを装備して数値を上げる方法だと、ファクトリー以外でも可能なうえ、攻防両面で効果を発揮してくれる。

魔法『アナライシス』で敵の弱点を知る

▲「アナライシス」が成功したら、ステータス画面で敵の苦手なタイプを調べよう。

敵に有効なタイプのウェポンを使う

▲あとはそのタイプのウェポン(タイプパラメータが高いほどいい)で攻撃するだけ。

属性パラメータの強化は魔法でも可能

風、火、土、水の属性パラメータは『ルフトアタッチ』などの属性魔法でも上げることができる。これらの魔法は、相反する属性パラメータを下げる効果もあるので、敵の戦闘能力を変える目的で使ってもいい(無効化される可能性もあるが)。属性魔法の効果は、一定時間が経過するか装備を変えると消えてしまうが、属性パラメータを変化させる量が大きく、とても役に立つ。

属性値は魔法で強化

◀属性パラメータは属性魔法で上げるのが効率的。ただし、物理、神聖、暗黒属性が強化できないのが難点。

シールドはどんなときに装備するのか？

シールドを装備すると、バトルモード中にかぎり、すべてのリムの防御力が上がる。その結果、受けるダメージが大幅に減るのだ。バトルを安全に進めたければ、両手装備のウェポンは使わず、シールドを装備したほうがいいだろう。また、シールドにAGLの高い秘石（ナイトキラーなど）を装着すると、回避率だけでなく命中率も上がることを覚えておきたい。

シールドがあれば防御力がアップ

◀シールドの有無は、受けるダメージ量に大きく影響する。魔法対策としてINTが高いものも用意しておこう。

シールドの特徴

- バトルモード中のみ機能する
- 両手装備のウェポンと同時に装備できない（モンスターは可能）
- シールドの能力値がすべてのリムに加算され、受けるダメージを減らすことができるが、魔法『ヒール』やトラップ『ヒールパネル』のHP回復量を減らすこともある
- 装着させた秘石の効果で、特定の攻撃を一定確率で無効化できるが、自分にプラスとなる効果を打ち消す可能性も生じてしまう
- アーマーとちがい、PPが存在する

移動のテクニックもバトルに不可欠

バトル中に足を止めてしまうのは、避けたほうがいい。攻撃する前後に移動していれば、敵の反撃を受けずにすむケースがあるからだ。攻撃のたびに敵から離れる、あるいは、敵が攻撃してくる直前にジャンプで逃げる、などの戦法が有効となる。

ジャンプ時に注意したいのは、バトルモードとリラックスモードでのちがい。バトルモードだとぶら下がりができないため、移動可能なブロックの高さが1ブロック分以内に制限されてしまう。ぶら下がりやよじ登りを行ないたいときは、リラックスモードに切りかえる必要があるのだ。なお、ぶら下がり中やよじ登り中は、基本攻撃や魔法などが使えないうえに、敵の攻撃でダメージを受けると下に落ちてしまうので、気をつけること。

バトルにおける移動の注意点

- 攻撃直後は、基本攻撃を行なったりコマンド画面を開くことができないが、移動とジャンプは可能
- アシュレイが空中にいるあいだは、敵が攻撃してこない（逆に、空中にいる敵を攻撃することは可能）
- バトルモード中は、ぶら下がりとよじ登りができないため、移動できる範囲がせまくなる

着地時にコマンド画面を開くときは……

アシュレイが空中にいるときに△ボタンを押すと、着地時に自動でコマンド画面が開く。これを利用すれば、たとえ着地点付近に敵がいても、攻撃されるよりも早く魔法やアイテムが使えるのだ。ただし、このときにコマンドを選ばずにキャンセルすると、直後に攻撃されることが多い。

ジャンプ中に△ボタンを押しておく

▲ジャンプからの着地時には敵の攻撃を受けやすい。着地前に△ボタンを押そう。

着地した瞬間にコマンド画面が出現

▲最速でコマンド画面が開ける。なお、基本攻撃をこの方法で使うことはできない。

基本攻撃とチェインアビリティの活用法

基本攻撃で重要なことは、対象とするリムの種類。インフォメーションに出る予測ダメージ値と予測命中率が高めのリムを狙えばいいが、チェインアビリティも使うのであれば、それが命中する確率（§4を参考にするか、実際に攻撃してみて判別するしかない）も考えて、狙うリムを決めよう。

なお、基本攻撃のターゲットドームを開くために◎ボタンを押したり、ジャンプするために◎ボタンを押したときに敵が攻撃してくると、ディフェンスアビリティの操作に失敗したと見なされてしまう場合がある（コマンド入力が早いと判定される）。これが心配なら、むやみなボタン連打をやめたり、よく押すボタンにディフェンスアビリティを割り当てないようにするといい。

基本攻撃に関する豆知識

- 基本攻撃が命中しやすいリムと、チェインアビリティが命中しやすいリムは、異なることがある
- 予測ダメージ値がゼロでも、攻撃が命中すれば1～5（数値はランダムで決定。クリティカルヒットすれば最大10）のダメージを与えることができる

ターゲットドームを何度も開く　**狙うリムを決めてから攻撃する**

▲敵が射程に入った直後に攻撃したいなら、ターゲットドームをこまめに開閉しよう。

▲敵をドームにおさめたら、予測ダメージ値と予測命中率から、狙うリムを決める。

攻撃したらすぐに逃げる

▲基本攻撃のあと、すぐにジャンプしながら敵から離れれば、反撃を受けにくい。

アビリティでの戦力アップも忘れずに

チェインアビリティを使えば、戦力は大きくアップする。参考までに、チェインアビリティをからめたオススメの攻撃手順を下表にまとめておいた。なお、基本攻撃で与えたダメージ量によって威力が変わるアビリティ（『ヘヴィショット』など）は、①基本攻撃→②基本攻撃の威力が影響しないアビリティ（『ゲインファントム』『パラライズパルス』など）、のあとに使うといい。これなら、基本攻撃がミスだった場合、②でチェインをやめれば、ムダにリスクを増やさなくてすむからだ。

アビリティの修得の仕組み

- アビリティが1回発動するたびに、経験値が1ずつ増えていく
- 経験値が規定値に達した状態でいずれかの敵を倒すと、新しいアビリティを修得できる（規定値を超えたぶんの経験値は次回へ持ち越されない）

チェインアビリティの有効な攻撃手順

攻撃手順	解説
基本攻撃→『ヘヴィショット』	敵のHPをできるだけ多く減らしたいときに有効な手順で、その実用度は非常に高い。予測ダメージ値と予測命中率が高いときは、これを行なうといいだろう。
基本攻撃→『パラライズパルス』（または『ダルネスバインド』）	『パラライズパルス』のマヒ効果で敵の反撃（基本攻撃）を封じるというもの。魔法を多用する敵にはサイレント効果を持つ『ダルネスバインド』が役立つ。
基本攻撃→『ゲインファントム』→『ファントムペイン』	残りHPが多い敵に有効。『ファントムペイン』は、敵のHPが減って『ゲインファントム』の威力が落ちるまで温存しておき、トドメにのみ使うのも手だ。
基本攻撃→『レイジングエイク』→『クリムゾンレイド』	自分のHPが100以上減っているときに使うといい。『クリムゾンレイド』と交互に使えば、『レイジングエイク』の威力を少しずつ上げることができる。

『ベイグラントストーリー』バトル用語集

バトル関連の用語の意味を簡単に解説する。本書を読んでいて、それぞれの言葉の意味を確認したくなったときなどに活用してほしい。

英字

AGL(アジリティ)
攻撃の命中率や回避率を決める能力値。

ATTACK(アタック)
攻撃時にのみ機能する能力値(の合計)。

DEFENCE(ディフェンス)
防御時にのみ機能する能力値(の合計)。

DP(ダメージポイント)
装備の耐久度を表す能力値。攻撃や防御によって減ると、装備の性能が低下する。

DYING状態
リムのHPが1以下になること。この状態になったリムの種類に応じて、沈黙やムーヴ50%などのペナルティが発生する。

EQP(イクイプメント)
アシュレイと装備の能力値を合計したもの。

HP(ヒットポイント)
どのくらいのダメージに耐えられるかを表す能力値。ゼロになるとゲームオーバー。

INT(インテリジェンス)
魔法の効力に影響する能力値。

MP(マジックポイント)
魔法を使うときに消費する能力値。

ORG(オリジナル)
アシュレイまたは装備の能力値。

PP(ファントムパワー)
装備が蓄えた力を表す能力値。攻撃や防御によって増えると、装備の性能が上昇する。

STR(ストレングス)
魔法以外の攻撃の威力に影響する能力値。

あ

アーマー
頭や腕などに装備する防御用アイテム。

アクセサリー
アーマーの系統。防御時だけでなく攻撃時にも能力値上昇の効果を発揮する。

アビリティ ➡バトルアビリティ

インフォメーション
予測ダメージ値や予測命中率などがわかる欄。対象を選んでいるときに表示される。

ウェポン
武器。ブレードとグリップを組み合わせたもの。基本攻撃やブレイクアーツで使う。

か

解体
ウェポンまたはシールドを分解し、構成していたアイテムごとにわけること。

基本攻撃
ウェポンによる攻撃。バトルモード中に◉ボタンでターゲットドームを開いて行なう。

吸収
敵のHP(MP)を減らして、そのぶん自分のHP(MP)を回復させる能力。

グリップ
ウェポンの構成パーツとなるアイテム。柄の部分(クロスボウ用のみ矢)にあたるもの。

クリティカルヒット
基本攻撃で与えるダメージが倍増する現象。低確率で発生する。

グリモア
魔法の使用と修得ができるアイテム。

合成
ふたつのアイテムから新しいアイテムを作り出すこと。ファクトリー内で可能。

工房 ➡ファクトリー

コマンド画面
△ボタンを押すと表示される画面。

コメントシグナル
バトルアビリティのコマンド入力タイミングを評価したメッセージ。「COOL!」など。

コンテナ
所持アイテムを保管できる箱。

さ

シールド
盾。バトルモード中のみ機能する。

自然回復
時間の経過でHPなどが回復すること。

修理
DPを全回復させること(同時にPPを消費する)。ファクトリー内で可能。

種族
キャラクターを生態別に分類したもの。ヒューマンやビーストなどがある。

種族パラメータ
各種族に対する強さを表す能力値。

ステータス異常
キャラクターの状態が変化すること。毒、サイレント、アイテムアップなどがある。

戦利品
モンスターを倒すと入手できるアイテム。

増加リスク
行動時に増えるリスクの量を表す能力値。

属性
基本攻撃などの性質。物理、風などがある。

属性パラメータ
各属性に対する強さを表す能力値。

た

ターゲットドーム
攻撃などが届く範囲を表すワク。緑の線で表示される。

タイプ
攻撃の形態。打撃、切断、貫通がある。

タイプパラメータ
各タイプに対する強さを表す能力値。

短縮コマンド画面
特定のコマンドをすばやく選べる画面。L2ボタンを押すと表示される。

チェインアビリティ
攻撃時に使用できるバトルアビリティ。

通常攻撃 ➡基本攻撃

ディフェンスアビリティ
敵の攻撃に対して使うバトルアビリティ。

特殊攻撃
モンスターだけが使用できる攻撃。

特性
種族、属性、タイプの総称。

トラップ
特定の場所にある仕掛け。踏むと作動する。

な

能力値
キャラクターやアイテムの強さを決める数値。HP、STR、種族パラメータなどがある。

は

バトルアビリティ
攻撃時や防御時に特定のタイミングでボタンを押すと使用できる能力。攻撃用のチェインアビリティと、防御用のディフェンスアビリティがある。

バトルモード
攻撃態勢をとった状態。

秘石
装着したウェポンやシールドの性能を強化するアイテム。

ファクトリー
組み立て、修理、合成が可能な部屋。

部位 ➡リム

ブレイクアーツ
HPを消費することで行なえる攻撃。

ブレード
ウェポンの構成パーツとなるアイテム。刃(クロスボウ用は弓)の部分にあたるもの。

ペンタグラム
特定の部屋にある青い魔法陣。プレイデータのセーブや『テレポート』の使用が可能。

防御力無視
相手の防御力が高くても、与えるダメージが変化しないこと。

ま

魔法
MPを消費することで使える能力。

や

ユニット
1体のキャラクターを表す単位。

予測ダメージ値
その行動で対象のHPが増減する量の目安。インフォメーションに表示される。

予測命中率
その行動が成功する確率の目安。インフォメーションに表示される。

ら

リスク
攻撃時などに増える能力値。その量に応じて、受けるダメージが増えたり、攻撃の命中率が下がったりする。

リム
身体を構成するパーツ。頭や腕などがある。

リラックスモード
攻撃態勢をとっていない状態。

レンジ
攻撃などが届く距離を表す能力値。

〈参考1〉画面に表示される英字と、本書での表記との対応

画面での表記	本書での表記
ABOOMEN	腹
ACCESSORY	アクセサリー
AGILITY	AGL
AIR	風属性
ARMOR	アーマー
BEAST	ビースト種族
BLAOE	ブレード
BLOW	打撃系
BOOY	胴
CHAIN(S)	チェイン
CHEST	胸
CUT	切断系
OARKNESS	暗黒属性
ORAGON	ドラゴン種族
EARTH	土属性
EVIL	イービル種族
FIRE	火属性
GEM	秘石
GRIP	グリップ
HEAO	頭
HUMAN	ヒューマン種族
IMPALE	貫通系
INTELLIGENCE	INT
ITEM	道具
L.ARM	左腕
LEGS	脚
LIGHT	神聖属性
L.LEG	左脚
MOUSE	口
MOVE 50%	ムーヴ50%
NECK	首
PHANTOM	ファントム種族
PHYSICS	物理属性
RANGE	レンジ
R.ARM	右腕
RISK	リスク
R.LEG	右脚
SHIELO	シールド
STATUS	能力値
STRENGTH	STR
TAIL	尾
UNOEAD	アンデッド種族
WATER	水属性
WEAPON	ウェポン
WINGS	翼

〈参考2〉コントローラの操作一覧

操作	リラックスモード	バトルモード	コマンド画面	マップ画面
方向キー(左スティック)	移動、ぶら下がり、よじ登り	移動、狙う相手やリムを選ぶ	カーソルの移動	表示範囲の変更
右スティック	主観視点の切りかえ	主観視点の切りかえ	—	表示角度の変更
スタートボタン	主観視点の切りかえ、イベントシーンのスキップ	主観視点の切りかえ、イベントシーンのスキップ	—	表示を初期状態にもどす
セレクトボタン	ズームインおよびズームアウト	ズームインおよびズームアウト	—	文字情報の有無の切りかえ
◉ボタン	決定、バトルモードに変更、バトルアビリティを使う	決定、ターゲットドームを開く、バトルアビリティを使う	決定	決定、エリアの表示
⊗ボタン	キャンセル、扉や宝箱を開ける、キューブを移動	キャンセル、扉や宝箱を開ける、リラックスモードに変更	キャンセル	キャンセル
△ボタン	コマンド画面を表示、バトルアビリティを使う	コマンド画面を表示、バトルアビリティを使う	コマンド画面の終了	コマンド画面の終了
□ボタン	ジャンプ、バトルアビリティを使う	ジャンプ、バトルアビリティを使う	表示情報の変更	—
L1ボタン	視点変更(左回転)	視点変更(左回転)	表示項目の切りかえ	部屋の変更
L2ボタン	短縮コマンド画面を表示	短縮コマンド画面を表示、狙う相手の変更	—	表示角度の変更(※)
R1ボタン	視点変更(右回転)	視点変更(右回転)	表示項目の切りかえ	部屋の変更
R2ボタン	歩行(※)	歩行(※)	—	表示サイズの変更(※)

※……そのボタンを押しながら、方向キーか左スティックを操作する

BATTLE

バトルシステム タクティカルマニュアル

いかなる状況でも冷静さを失わないこと――それがリスクブレイカーの鉄則だ。この「タクティカルマニュアル」に結集されたバトルの知識を身につけ、危険にさらされたときでも落ち着いて対処してほしい。

能力値の種類と役割

キャラクターやアイテムなどの能力を数値で示した「能力値」。その意味を知ることが、勝利への第一歩だ。

アシュレイとモンスターの基本的な強さは能力値で決まる

能力値は9種類

アシュレイやモンスターには、それぞれ9種類の能力値が設定されている。具体的な種類は右表を参照のこと。なお、これらのうちレンジ以外の能力値は、ステータス画面で現在値を確認できる。

能力値の役割

能力値は、バトルを中心にしたあらゆる状況で重要な役割を果たす。なかでもSTRとINTは、攻撃時と防御時の両方で、ダメージ量の計算に大きな影響をおよぼすのだ。なお、属性パラメータとタイプパラメータについては、モンスターだとリム(→P.53)ごとに数値が決まっているが、アシュレイはすべてのリムにおいてゼロになっている。

▶STRとINTは、ダメージ量に直接影響を与える能力値。数値が高いほど有利に働くようになる。

◀ステータス画面右下に、アシュレイやモンスター自身の能力値(＝ORG)と、それにアクセサリーの能力値を加えた数値(＝EQP)が表示される。

アシュレイとモンスターに関する能力値

能力値	役割
HP	生命力を表す。ダメージを受けると減り、アシュレイのHPがゼロになるとゲームオーバー
MP	魔法の使用回数に影響する。魔法を使うと、その魔法に設定されたMP消費量ぶんだけ減る
リスク	基本攻撃などを行なうと増える。増加するにつれてメリットやデメリットが発生する(→P.55)
STR	基本攻撃やブレイクアーツなどの威力と、魔法攻撃以外で受けるダメージ量に影響する
INT	使用する魔法の威力や、魔法によって受けるダメージ量(およびHP回復量)に影響する
AGL	すべての攻撃の命中率や回避率に影響する
レンジ	基本攻撃が届く範囲を表す。ウェポンを装備していない、素手のときの値(アシュレイは7)
属性パラメータ	特定の属性(→P.57)を持つ攻撃で受けるダメージ量に影響する。リムごとに設定
タイプパラメータ	特定のタイプ(→P.57)を持つ攻撃で受けるダメージ量に影響する。リムごとに設定

能力値が高くなることによる影響

攻撃時の影響	能力値	防御時の影響
基本攻撃とブレイクアーツの威力が高くなる	STR	魔法以外の攻撃で受けるダメージ量が減少する
攻撃魔法の威力や回復魔法のHP回復量などが増す	INT	魔法を受けたときのダメージ量が減少する(※)
あらゆる攻撃の命中率が高くなる	AGL	あらゆる攻撃に対する回避率が高くなる

※……魔法によるHP回復量も減少する

TIPS
- **アシュレイやモンスターには、共通した9種類の能力値がある**
- **アシュレイやモンスターのSTR、INT、AGLは、いずれも攻撃時と防御時に影響を与える**

リムごとにダメージが蓄積されていく

リムの残りHPとリムゲージ

リムとは、腕や脚といった身体の部位のこと。アシュレイには頭、胴、右腕、左腕、脚という5つのリムがあり、モンスターには1～6個のリムが存在する。各リムにはそれぞれ本体とは別にHPが設定されており、リムがダメージを受けると、それと同じ量だけ本体のHPも減少するようになっているのだ。なお、アシュレイのリムのHPは各200だが、モンスターはリムごとに数値が異なる。

リムのHP減少による状態の変化

各リムは、残っているHPの割合によって5段階に状態が変化。画面左下に表示されるリムゲージの色とステータス画面で、現在の状態を確認できる(下記参照)。EXCELLENT～BAD状態のときは、とくに変化はないが、リムのHPが1以下(＝DYING状態)になるとリム異常が起き、下表の効果が発生するのだ(モンスターについては→P.147)。なお、リム異常は、リムのHPが2以上にもどれば解除される。

■アシュレイの各リムがDYING状態になったときに発生するリム異常

リム	リム異常	リム異常の効果
頭	沈黙	魔法が使えなくなる(グリモアの使用は可能)
右腕	アタック50%	基本攻撃とブレイクアーツで与えるダメージが半減
左腕	パリィ50%	回避率が半減する
胴	リスク200%	ターゲットドームを開いているときもリスクが増加
脚	ムーヴ50%	移動速度が半減(走行時の速度が歩行時と同じになる)

リムゲージ

■リムの残りHPの割合と、状態＆色との対応

TIPS
- **リムごとにHPが設定されており、残っているHPの割合によってリムの状態が変わる**
- **リムがDYING状態になると発生するリム異常は、リムのHPが2以上にもどると解除される**

下がった能力値の回復方法について

能力値の減少または低下

HPは敵の攻撃を受ける、MPは魔法を使うなどによって減少していく。STR、INT、AGLは、特定のステータス異常になると一時的に低下する(上昇する場合もある→P.58)。

能力値を回復させるには

能力値の回復手段は、右表のようにさまざま。いずれも、魔法やアイテムを使うほかに、自然回復させることが可能だ。なお、リスクの回復方法はP.55を参照。

能力値の回復手段

能力値＼回復方法	魔法	アイテム	バトルアビリティ	それ以外の回復方法
HP	ヒール、ジェネラスヒール、ドレインハート	キュアルート、キュアバルブ、キュアリキッド、キュアノストラム、修道僧の秘薬、聖者の秘薬、錬金術士の試薬、魔道士の試薬	ゲインライフ	自然回復(時間経過)
MP	ドレインマインド	マナルート、マナバルブ、マナリキッド、マナノストラム、修道僧の秘薬、聖者の秘薬	ゲインマジック、マジックスナッチ	
STR	ハーキュリアン、インライテン、インビゴレイト、ディスペル	羽虫の薬酒		
INT				
AGL				

※STR、INT、AGLは、それぞれの数値を下げるステータス異常(→P.58)からの回復方法を記載
※魔法と同じ効果が得られるグリモアは省略してある

TIPS
- **能力値は、ダメージを受けたり特定のステータス異常になることで減少(低下)する**
- **能力値の回復手段には、魔法・アイテム・バトルアビリティの使用と、自然回復がある**

能力値を成長させるためには

成長する能力値は5種類

アシュレイの能力値のうち、HP(最大値)、MP(最大値)、STR、INT、AGLの5種類は、成長によって数値が上がる。成長の限界値は、いずれも999だ。

能力値を成長させる方法

アシュレイの能力値は、一部のモンスターを倒すと挑戦できる成長スロットや、特定のアイテムによって成長する。敵を倒すだけでは成長しないのだ。

◀一部のモンスターを倒すと、このような画面が表示される。回転している成長スロットを●ボタンで止め、どの能力値がいくつ成長するかを決めるのだ。

▶能力値をアップさせるアイテムを使うと、対応した能力値が1〜4の範囲で上昇する。使う直前にセーブして、4上昇するまでロードしてやり直すのも手だ。

能力値を成長させるアイテム

能力値	成長させるアイテム	能力値	成長させるアイテム
HP	聖母の霊薬、???	STR	覇王の霊薬、ウァレーンス
MP	魔導師の霊薬、???	INT	賢者の霊薬、???
		AGL	竜騎兵の霊薬、???

※能力値の成長量は、いずれも+1〜+4のあいだでランダムで決定

成長スロットによる能力値の成長量

HP	MP	STR	INT	AGL
+3〜+5	+1〜+2	+1〜+3	+1〜+3	+1〜+3

※成長スロットのリール配列については→P.159

TIPS
●能力値のうち5種類は、特定のアイテムを使うか、成長スロットにより成長する
●能力値の上昇量は、アイテムはランダムで、成長スロットは出た目で決まる

装備するアイテムの能力値で戦闘能力が変わる

特定のアイテムにも能力値がある

アイテムのうち、ウェポン(ブレードとグリップ)、シールド、アーマー、秘石には、アイテム独自の能力値が設定されている。それぞれの役割は右表を参照。

装備したアイテムの能力値が加わる

バトルでは、アシュレイの能力値に装備の能力値を加えたものから、ダメージ量が算出される。攻撃時と防御時で、どの装備の能力値が加算されるかが異なる点に注意(モンスターについては→P.148)。

アイテムに関する能力値

能力値	解説	能力値が加算される装備	
		攻撃時	防御時
STR	装備者のSTRに加算される	ウェポン(+秘石)、アクセサリー	シールド(+秘石)、アーマー(アクセサリーを含む)
INT	装備者のINTに加算される	ウェポン(+秘石)、アクセサリー	シールド(+秘石)、アーマー(アクセサリーを含む)
AGL	装備者のAGLに加算される	すべて	すべて
レンジ	装備者のレンジに加算される	ウェポン	
DP	装備の耐久度を表す。最大値から減少するにつれて、アイテムの性能が下がっていく	—	
PP	装備に宿った"魔"の強さを表す。ゼロから増加するにつれて、アイテムの性能が上がっていく		—
増加リスク	そのウェポンで基本攻撃をしたときに増えるリスクを表す	ウェポン	
種族パラメータ	全6種類の種族に対する強さの目安(→P.56)	ウェポン(+秘石)、アクセサリー	シールド(+秘石)、アーマー(アクセサリーを含む)
属性パラメータ	全7種類の属性に対する強さの目安(→P.57)	ウェポン(+秘石)、アクセサリー	シールド(+秘石)、アーマー(アクセサリーを含む)
タイプパラメータ	全3種類のタイプに対する強さの目安(→P.57)	ウェポン(+秘石)、アクセサリー	シールド(+秘石)、アーマー(アクセサリーを含む)

■攻撃時と防御時における、装備の能力値の加算状況(アシュレイの場合)

攻撃時
能力値の内訳　アシュレイ自身(何も装備していない状態)　アクセサリー　ウェポン(ブレード)　ウェポン(グリップ)　ウェポンに装備している秘石
防御時
アーマー　シールド　シールドに装備している秘石

※種族、属性、タイプの各パラメータは、アシュレイ自身の能力値がゼロ。また、ウェポンとシールドの能力値(装着している秘石のものを含む)は、バトルモード時にしか加算されない

TIPS
●アイテムにも能力値があり、装備者の能力値をアップするなどの役割を持つ
●攻撃時と防御時では、「どの装備の能力値が装備者へ加算されるか」が異なっている

リスクはどんな影響をおよぼすのか

能力値のなかで、もっとも特異な存在であるリスク。その値が増えることにより、さまざまな影響が出てくるのだ。

リスクの増加で発生するメリットとデメリット

リスクが増えるとバトルで不利になりやすい

リスクが増えることによって、右記のようなメリットとデメリットが発生する。メリットもあるものの、基本的にリスクが増えるほど不利になるのだ。

リスクが増えることによる影響

メリット	●『ヒール』やトラップでのHP回復量が増える ●クリティカルヒットの発生確率が上がる ●『アンロック』および『アナライシス』の成功率が上がる
デメリット	●受けるダメージ量が増える ●基本攻撃やブレイクアーツ、特定の魔法の命中率が下がる ●あらゆる攻撃に対する回避率が下がる

クリティカルヒットの発生確率

リスクが増えるにつれてクリティカルヒット(→P.50)の発生確率は上がるが、敵からの攻撃がクリティカルヒットになる確率が上がることはない。

TIPS
●リスクが高いほど、魔法などのHP回復量が増え、クリティカルヒットも発生しやすくなる
●同時に、攻撃が当たりにくくなり、相手から受けるダメージも大きくなってしまう

リスクはこんなときに増減する

リスクは増えやすい

リスクは、おもに基本攻撃(素手をのぞく)とバトルアビリティを使うことで増える。どちらも実戦で多用する行動だけに、リスクは非常に増えやすい能力値と言える。

リスクは減りにくい

リスクはアイテムや自然回復などを利用して減らせるが、HPほど手軽に回復できないのが難点。

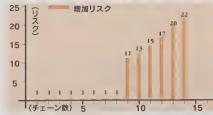
リスクが増加・回復する条件と、その変化量

変化	条件	変化量
増加	ウェポンを装備して基本攻撃を行なう	ウェポンの「増加リスク」
増加	バトルアビリティを使う	アビリティの「増加リスク」(チェインアビリティはチェイン数により変動)
増加	リスク200%状態(→P.53)でターゲットドームを開く	1秒につき2ずつ
回復	リスクを回復させるアイテムを使う	アイテムごとに決められた回復量
回復	ブレイクアーツ「リスクブレイク」を使う	与えたダメージ量の半分
回復	トラップ「ヒールパネル」を踏む	全回復
回復	自然回復	モードにより異なる(→P.60)

リスクの増加量の変化

チェインアビリティをつなげていると、9チェイン目にリスクの増加量が急増する(右図)。以降も、1チェインごとに、増加量が少しずつ大きくなっていく。

◀チェインアビリティをつなげて攻撃していると、遅くても14チェイン目には、リスクが最高値の100に達してしまうことになる。

■チェイン数の増加による増加リスクの変化

※グラフは、増加リスクが1のチェインアビリティをつないだときのもの。増加リスクが2または3のアビリティを使うと、そのときのリスクの増加量はグラフ中の数値より1または2増える

TIPS
●リスクは、基本攻撃やバトルアビリティを使うことなどで増えていく
●リスクを回復させるには、アイテムの使用や自然回復などの手段がある

特性の種類とパラメータの存在

モンスターや魔法などを特徴づけている"特性"。それに対応したパラメータにより、ダメージ量が変動するのだ。

特性の種類とパラメータの役割

特性は全3種類

特性とは、モンスターやアイテム、魔法、各種攻撃などに共通する特徴をまとめたもので、「種族」「属性」「タイプ」の3つがある。それぞれ、たとえば種族ならヒューマンやドラゴン、属性なら火や水、タイプなら打撃や切断といった構成要素があるのだ。

◀パラメータの大きさは、そのまま対応する特性の影響力の強さを表す。パラメータが高いほど有利に、低いほど不利になるのだ。

特性に対応するパラメータの役割

アシュレイとモンスターのリムや、装備できるアイテムには、特性に対する相性を示した数値(パラメータ)が設定されている。「種族パラメータ」「属性パラメータ」「タイプパラメータ」の3つがそれだ。これらの数値は、ウェポンの場合だと「攻撃の威力の増減率」、ウェポン以外の装備やリムの場合は「攻撃で受けるダメージ量の増減率」に影響を与える。たとえば、ビーストの種族パラメータが高いウェポンはビースト種族に与えるダメージが大きく、火の属性パラメータが高いアーマーは、火属性の攻撃によるダメージを軽減してくれるのだ。ちなみに、アシュレイのリムのパラメータはすべてゼロ。

状況＆パラメータごとのダメージ量の決定基準

	状況＼パラメータ	種族パラメータ	属性パラメータ	タイプパラメータ
攻撃時	基本攻撃(ウェポン装備時)	攻撃相手の種族	ウェポンで一番数値が高い属性	ウェポンのタイプ
攻撃時	基本攻撃(素手時)	攻撃相手の種族	物理属性	打撃系
攻撃時	ブレイクアーツ	攻撃相手の種族	ブレイクアーツの属性	ブレイクアーツのタイプ
攻撃時	魔法	(影響を受けない)	魔法の属性	魔法のタイプ(※1)
防御時	魔法以外	攻撃してくる相手の種族	受ける攻撃の属性	受ける攻撃のタイプ
防御時	魔法	(影響を受けない)	受ける魔法の属性	受ける魔法のタイプ(※1)

※各項目に当てはまるパラメータのみが、ダメージ量やHP回復量に影響。基本的に、攻撃時はウェポン＋アクセサリー、防御時は攻撃を受けたリム＋リムに装備したアーマー＋アクセサリー＋シールドの数値が採用される(モンスターの場合はアーマーの数値は含まれない)
※1…タイプがない魔法については、タイプパラメータの影響を受けない

●特性には種族、属性、タイプの3種類がある
●リムや装備に設定された特性ごとのパラメータが、ダメージ量やHP回復量に影響する

種族――人間や精霊、悪魔などの生物学的な分類

種族は全6種類

種族は、右表にあげた6つに分類される。モンスターはそれぞれ、6つのうちのどの種族に該当するかが設定されているのだ。ちなみに、アシュレイはヒューマン種族に属している。

種族の分類と該当するおもなモンスター

種族	おもなモンスター
ヒューマン(人間・亜人)	聖印騎士、ゴブリン、オークなど
ビースト(魔獣)	シルバーウルフ、スライム、オーガなど
アンデッド(生きる屍)	グール、スケルトン、ゾンビメイジなど
ファントム(死霊・精霊)	ゴースト、ファイアエレメンタル、レイスなど
ドラゴン(竜族)	ワイバーン、リザードマン、ドラゴンなど
イービル(悪魔)	ゴーレム、クイックシルバー、リッチなど

◀種族パラメータが高いほど、ウェポンならその種族に与えるダメージ量が増加。シールドやアーマーならその種族から受けるダメージ量が減少する。

●種族は全部で6種類あり、モンスターはかならずいずれかの種族に属する
●アシュレイはヒューマン種族に属している

属性――火や水、物理などの性質による分類

属性は全7種類

属性には、物理、風、土、火、水、神聖、暗黒という7種類があり、基本攻撃や魔法、ブレイクアーツといった、各種攻撃(トラップによるダメージを含む)に設定されている。

◀白い文字の属性が、ウェポンでの基本攻撃の属性になるのだ。ちなみに、素手の基本攻撃は、すべての属性パラメータがゼロとみなされるので、一番上に位置している物理属性になる。

影響する属性パラメータの決定法則

ステータス画面におけるウェポンの属性パラメータの表示は、数値の一番高いものが白い文字、ほかは灰色の文字になっている(右上写真参照)。これは、そのウェポンによる基本攻撃の属性が、白い文字の属性になることを表しているのだ(一番高い数値が複数ある場合は、画面で上側に位置する属性パラメータが白くなる)。基本攻撃以外の場合は、文字の色に関係なく、使用する攻撃の属性に対応した属性パラメータがダメージ量に影響を与えることになる。なお、攻撃時と防御時において属性パラメータがどのように影響するかは、右表の例を参照のこと。

■アシュレイの攻撃時と防御時で適用される属性パラメータ(一例)

攻撃時：ウェポンの属性パラメータ(※)			防御時：攻撃を受けたリムのアーマー、アクセサリー、シールドの属性パラメータの合計		
PHYSICS	17		PHYSICS	46	◀物理属性の攻撃を受けた場合(ダメージは軽減)
AIR	10		AIR	−17	
FIRE	45	◀基本攻撃の場合	FIRE	27	
EARTH	10		EARTH	19	
WATER	−5		WATER	−30	◀水属性の攻撃を受けた場合(ダメージは増加)
LIGHT	25	◀神聖属性の攻撃	LIGHT	43	
DARKNESS	0		DARKNESS	−36	

※……実際には、適用される属性パラメータが決まったあとに、アクセサリーの属性パラメータが加算されて威力が決まる

●属性は全部で7種類あり、攻撃の属性に対応した属性パラメータがダメージ量に影響する
●基本攻撃の属性は、ウェポンの属性パラメータが一番高いものになる(素手の場合は物理属性)

タイプ――打撃、切断、貫通という攻撃形態による分類

タイプは全3種類

タイプには、打撃、切断、貫通の3種類があり、各種攻撃のほか、ウェポンにも設定されているのが特徴。ウェポンのタイプは、それを構成しているブレードで決まる(タイプパラメータはグリップで決定)。

ウェポンの系統ごとに存在するタイプ

タイプ＼系統	ダガー	ソード	ロングソード	アックス&メイス	ヘヴィアックス	ヘヴィメイス	スタッフ	スピア	クロスボウ
打撃	−	−	−	○	−	○	○	○	○
切断	○	○	○	○	○	−	−	○	−
貫通	○	○	−	−	−	−	−	○	○

基本攻撃のタイプの決定法則

ウェポンのタイプパラメータのうち、ブレードのタイプに対応したものは白い文字で表示される。その白い文字のタイプが、基本攻撃のタイプとなるのだ。

◀結論としては、「ウェポンのタイプ＝ブレードのタイプ＝そのウェポンを使った基本攻撃のタイプ」ということ。ちなみに、素手の場合は打撃系になる。

良い組み合わせ

種族／属性／タイプ
BLOW 17
CUT 7
IMPALE 0

悪い組み合わせ

種族／属性／タイプ
BLOW 3
CUT 0
IMPALE 20

▲ブレードのタイプに対応したグリップのタイプパラメータが、基本攻撃のダメージに影響する。右写真のように、特定のタイプパラメータが高くても、ブレードのタイプが異なっていては意味がない。

●タイプは3種類あり、ブレイクアーツなどの攻撃のほかに、ウェポンにも備わっている
●基本攻撃のタイプは、装備しているウェポンのタイプと同じ(素手の場合は打撃系)

ステータス異常の効果と回復方法

アシュレイやモンスターの状態は、ステータス異常が起こると変化する。ただし、異常＝不利とはかぎらないのだ。

ステータス異常の種類と効果を知る

ステータス異常が発生する状況

ステータス異常は、その効果を持つ攻撃を受ける、特定の魔法やアイテムを使う、特定のトラップを踏む、などで発生し、下表のような効果をもたらす。

ステータス異常の見わけかた

ステータス異常が発生すると、その名前がアシュレイやモンスターの上に出現。同時に、画面上部とステータス画面の左下にアイコンが表示される。

ステータス異常の種類と回復方法

名前およびアイコン	効果	持続時間(※1)	回復方法(※2) 使う魔法	使うアイテム	そのほか
毒	2秒ごとに、残りHPの約5%分ずつダメージを受ける	―	アンチドーテ、クリアランス	精霊の祈り、万能薬	トラップ「キュアパネル」を踏む
マヒ	基本攻撃およびブレイクアーツが使用できなくなる	15秒	リストレイション、クリアランス	世界樹の涙、万能薬	ディフェンスアビリティ「セルフリカバリー」を使う、トラップ「キュアパネル」を踏む
しびれ	移動速度が低下し、バトルアビリティが使用できなくなる	15秒	クリアランス	聖霊の祝福、万能薬	ダメージを受ける、ディフェンスアビリティ「セルフリカバリー」を使う
サイレント	魔法が使用できなくなる(グリモアは使用可能)	―	―	羽虫の薬酒	その部屋から出る(穴から落ちた場合も含む)、何らかの魔法を受ける
呪い	STR、INT、AGLがそれぞれ10%ずつ低下する	―	ブレッシング	天使の微笑み	トラップ「キュアパネル」を踏む
クイック	移動速度が上がってジャンプの飛距離も伸びる	20秒	ディスペル	羽虫の薬酒	―
リジェネ	5秒ごとに最大HPの約5%分ずつHPが回復する	―	―	羽虫の薬酒	その部屋から出る(穴から落ちた場合も含む)、何らかの魔法を受ける
魔法無効	あらゆる魔法を1回無効化する	―	―	羽虫の薬酒	何らかの魔法を受ける
STRアップ STRダウン	STRが10%上昇(低下)する	15秒	ディスペル	羽虫の薬酒	―
INTアップ INTダウン	INTが10%上昇(低下)する	15秒	ディスペル	羽虫の薬酒	―
AGLアップ AGLダウン	AGLが10%上昇(低下)する	15秒	ディスペル	羽虫の薬酒	―
アイテムアップ	装備のSTRが上昇する(アクセサリーには効果がない)	15秒	ディスペル	羽虫の薬酒	いずれかの装備を変更する
アイテムダウン	装備のSTRが低下し(アクセサリーには効果がない)、装備を変更できなくなる	15秒	ディスペル	羽虫の薬酒	
アタッチ・(属性) / レジスト・(属性)	装備の属性パラメータが本人＋装備ウェポンのINTの50%分上昇、相反する属性(→P.87)が同じだけ低下する(アタッチはウェポン、レジストはシールドとアクセサリー以外のアーマーに効果がある)	15秒	ディスペル	羽虫の薬酒	装備(アタッチの場合はウェポン、レジストの場合はシールド&アーマーのいずれか)を変更する

※1……その秒数が経過すると、ステータス異常は自然に回復する(モンスターの場合は、同じ部屋にアシュレイがいるときのみ時間がカウントされる)。「―」は、時間経過によって自然回復しないことを表す

※2……魔法と同じ効果が得られるグリモアの使用は省略。ほかのステータス異常による打ち消しは右ページ参照

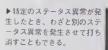
TIPS
- ●ステータス異常は能力値や行動に影響をおよぼし、発生すると有利になるものもある
- ●ステータス異常は特定の魔法やアイテムの使用、時間の経過などによって回復する

ふたつ以上のステータス異常が発生すると？

ステータス異常は同時に発生する

ふたつ以上のステータス異常が同時に発生することもある。その場合、それぞれのステータス異常の効果は並行してつづき、持続時間もステータス異常ごとにカウントされるのだ。なお、画面上部のステータス異常のアイコンは、同時に2種類しか見えず、アイコンが3種類以上になるとスクロールするようになる。また、アイコンの数は青い点で示される。

◀画面上部に表示されるアイコンは、3つ以上になると順次スクロールしていく。

▶特定のステータス異常が発生したとき、わざと別のステータス異常を発生させて打ち消すこともできる。

◀発生中のものと同じステータス異常が発生した場合、前のものは打ち消されたことになる。持続時間も数え直し。

ほかのステータス異常による打ち消し

特定のステータス異常は、ほかのステータス異常が発生することにより、打ち消されてしまう場合がある。また、あるステータス異常が起こっているあいだは絶対に発生しないというステータス異常もあるのだ。そういった組み合わせを、下図にまとめてみた(これ以外の組み合わせは同時発生する)。

■ステータス異常が打ち消される組み合わせ

①毒とリジェネ

リジェネ状態のときに毒効果を受けると、リジェネ状態は打ち消される。逆に毒状態のあいだは、リジェネ状態になれない。

②しびれとクイック

しびれ状態のときにはクイック状態が発生しない。クイック状態のときにしびれ効果を受けると、クイック状態は打ち消される。

③呪いと能力値関連のステータス異常

アシュレイの能力値を上げ下げするステータス異常は、一番最後に発生したもののみ有効。ただし、これらは呪い効果に打ち消され、しかも呪い状態が回復するまでは、能力値関連のステータス異常が発生しない。

④アイテムアップ&アイテムダウンと属性関連のステータス異常

アイテムのSTRを上げ下げするステータス異常と、属性パラメータを変化させるステータス異常は、どれかひとつしか発生しない。

TIPS
- ●ステータス異常には、同時に発生するものと、同時には発生しないものがある
- ●特定のステータス異常は、ほかのステータス異常によって打ち消されることがある

モード の変化とそれぞれの特徴

アシュレイは、戦闘時と非戦闘時のふたつのモードを切りかえられる。モードのちがいによる影響を覚えておこう。

リラックスモードとバトルモードはどうちがう？

アシュレイのふたつのモード

アシュレイには、手ぶらのリラックスモードと、ウェポンやシールドをかまえたバトルモードという、ふたつのモードがある。どちらのモードなのかは、アシュレイのポーズや、右写真の要素で判別可能だ。

▲バトルモード時は、画面の右上に「バトルモード」という文字が表示される。

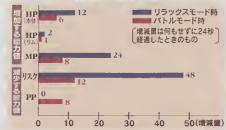
◀リムゲージもモードによって変化。左がリラックスモード時、右がバトルモード時だ。

モードによるちがい

「ウェポンや素手による攻撃（＝基本攻撃）が、バトルモードでは可能だがリラックスモードでは不可能」など、モードによって実行できる行動が異なっている（下表参照）。また、時間経過による能力値の増減量にも、右下の図のように差が出てくるのだ。

各モードで「できる行動」「できない行動」

行動	リラックスモード	バトルモード
ぶら下がり、よじ登り	○	×
ジャンプ	○	○
アイテムの使用	○	○
基本攻撃	×	○
魔法の使用	○	○
ブレイクアーツの使用	×	○
ディフェンスアビリティの使用	○	○

■モードによる能力値の回復量のちがい

●リラックスモードとバトルモードでは、実行できる行動にちがいがある
●時間経過によって能力値を回復させるときは、リラックスモードにしたほうがいい

ウェポンとシールドをかまえることによる能力値の変化

バトルモード中にのみ加算される能力値

装備したウェポンやシールドの能力値が、アシュレイの能力値に加算されるのは（→P.54）、バトルモード中のみ。たとえば、攻撃魔法はどちらのモードでも使用できるが、バトルモードだとウェポンのINTや各パラメータなどが加算されたぶん、威力が変化するのだ。同様に、シールドの効果でダメージを軽減したいのなら、バトルモードにしなければならない。なお、バトルモードで『ヒール』を使う場合、アーマー以外にウェポンとシールドの能力値も影響するため、リラックスモード時よりHP回復量が減ることもある。

■ウェポンやシールドの有無による『ヒール』の効力のちがい（一例）

素手、シールドなし時

ウェポンおよびシールドあり時

ウェポンあり、シールドなし時

▲ウェポンとシールドのINTおよび神聖の属性パラメータがともに20の場合、バトルモードで自分に『ヒール』を使うと、ウェポンやシールドを装備しているかどうかでHP回復量がこのように変わる。

●ウェポンとシールドの能力値は、バトルモード中のみアシュレイの能力値に加算される
●ウェポンを装備している場合、攻撃魔法や回復魔法の効力はモードによって変わる

ターゲットドーム による範囲の決定

攻撃やアイテムの使用などといった行動が届く範囲を、立体的に表示するものが「ターゲットドーム」だ。

行動の対象はターゲットドームを開いて決める

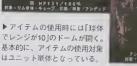
ターゲットドームは効果が届く範囲を示す

アシュレイが基本攻撃や魔法などを使用するとき、効果が届く範囲を表すターゲットドームが開く。ドーム内にリムやユニットがあれば、行動の対象として選ぶことが可能だ。ドームの形状は3種類あり、どの形状になるかは行動ごとに設定されている。また、ドームの大きさはレンジの値で決まり、数値が高いほどドームは大きくなっていく。なお、本書では水平方向（円柱横の場合は前方）の距離のみをレンジとしているが、実際には垂直方向の高さも設定されている。

◀緑色のワクがターゲットドーム。なお、実際の距離は、レンジ1につき0.25ブロック分になる。

▶アイテムの使用時には「球体でレンジが10」のドームが開く。基本的に、アイテムの使用対象はユニット単体となっている。

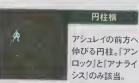
■ターゲットドームの形状

球体

アシュレイを中心にした球。基本攻撃のほか、ほとんどの行動が該当。

円柱縦

アシュレイを中心に垂直方向へ伸びる円柱。属性魔法は、すべてこの形状だ。

円柱横

アシュレイの前方へ伸びる円柱。『アンロック』と『アナライシス』のみ該当。

●対象を指定しなければならない行動をとるときには、かならずターゲットドームが開く
●ターゲットドームの形状と大きさは、行動ごとに決まっている

インフォメーションで行動の詳細を知る

行動の情報や結果予測が表示される

ターゲットドームを開いて対象を選ぶとき、選んでいる対象（画面上で点滅しているもの）への行動に関する詳細な情報が、画面下部に表示される。これが「インフォメーション」だ。

予測されるダメージ量と命中率

インフォメーションに表示される予測ダメージ値と予測命中率は、能力値や特性などを加味して算出されている。ただし、実際の数値は、予測値を少し上まわるのだ（上まわる値はランダムで決定）。

■インフォメーションに表示される情報

❶右腕 ❷HP100／100％
❸対象：リム単体・キューブ ❹打撃／物理／ヒューマン

❶対象……行動の目標となるリムやユニットなどの名前。
❷予測ダメージ値／予測命中率……HP（またはMP）をどのくらい増減させられるかの予測値と、命中率（行動の成功率）の予測値。発生するステータス異常の種類や、キューブ破壊の可否も表示される。
❸効果範囲……行動の影響がおよぶ範囲。詳細は右表を参照。
❹特性……各特性のどのパラメータが効力に影響するかを示す。左からタイプ、属性、種族。影響しないパラメータは表示されない。

行動の効果範囲の種類

効果範囲	解説
リム単体	狙ったリムにだけ効果を与える
リム複数	狙ったリムのほか、周辺のリムにも効果を与える
ユニット単体	狙ったユニットにだけ効果を与える
ユニット複数	狙ったユニットのほか、周辺のユニットにも効果を与える
キューブ	キューブへ攻撃可能（基本攻撃のみ表示）

※対象がユニットの場合、対象の本体に与えたダメージ量（またはHP回復量）をリムの数で割った値が、各リムのHPへ均等に影響する

●実行しようとしている行動の詳細は、インフォメーションで確認できる
●実際のダメージ量と命中率は、表示された予測値を少し上まわる

魔法の特徴と効果範囲

グリモア(呪文書)を使うと、それに対応したさまざまな魔法が修得できる。"魔"の力を使いこなそう。

魔法はさまざまな局面で重宝する

魔法の役割

魔法とはMPを消費して使える能力のことで、その用途により攻撃、回復、補助、属性、移動という5つの系統にわけられる。敵への攻撃やHPの回復、能力値の変動など、魔法の効果は多岐にわたるうえ、MPさえ回復させれば何度でも使用することが可能だ。なお、ほとんどの魔法は、グリモアというアイテムを使って一度効果を発動させることで修得できる。

投射型と放出型のちがい

魔法の軌道には「投射型」と「放出型」がある。投射型の魔法は、障害物やキューブなどにぶつかると、そこで効果が消えてしまう(破壊可能なキューブにぶつかると、そのキューブを破壊する)のが特徴だ。

◀グリモアを使うと、そこに記された魔法が発動。それが未修得の魔法だった場合は、直後に修得することになる。

▶投射型の魔法は、使用者の上半身と対象を結ぶ直線上に障害物があると、それにぶつかって消滅してしまう。

魔法を修得する方法

A 対応するグリモアを使う
B 地下街 東部『異国の商人達が集った珍品の市場』(MAP 15-3)でリッチを倒す

※Bの方法で修得するのは「テレポート」のみ

魔法の系統の種類とおもな効果

系統	画面上の名前	短縮コマンド	おもな効果
攻撃	ウォーロック	L2+○	対象にダメージを与える
回復	シーアルジー	L2+△	対象のHPやステータス異常を回復させる
補助	ソーサリー	L2+□	対象の能力値を一時的に変える
属性	エンチャント	L2+×	装備の属性パラメータを一時的に上げ下げする
移動	テレポート	(非対応)	行ったことがある部屋内のペンタグラムへ瞬間移動する

TIPS
●魔法には、攻撃や回復などさまざまな使い道があり、MPを消費することで使用できる
●投射型の魔法は、障害物やキューブにぶつかると消えてしまう

レベルが存在する魔法について

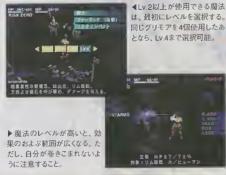
魔法のレベルは4段階

攻撃魔法のなかには、ターゲットドームを開く前にレベルを選択できるものがある。レベルは1～4までであり、数値が高いほど効果範囲が広くなる反面、命中率が低下し、消費MPは多くなる。また、威力はLv.1～3までは変わらず、Lv.4のみアップするのだ。

魔法のレベルを上げる方法

レベルがある魔法は、最初にグリモアで修得した時点ではLv.1しか使用できない。それ以降に同じグリモアを使うたびに、ひとつ上のレベルの魔法が発動し、使用可能なレベルが1ずつ上がっていく。

◀Lv.2以上が使用できる魔法は、最初にレベルを選択する。同じグリモアを4個使用したあとなら、Lv.4まで選択可能。

▶魔法のレベルが高いと、効果のおよぶ範囲が広くなる。ただし、自分が巻きこまれないように注意すること。

TIPS
●攻撃魔法の一部にはレベルがあり、レベルによって効果範囲や消費するMPなどが変わる
●レベルのある魔法は、その魔法を修得できるグリモアを使うたびにレベルが1ずつ上がる

効果範囲の場所を指定する魔法について

赤いターゲットドームの存在

対象がリム複数またはユニット複数の魔法は、最初に開かれる緑のターゲットドーム内で、効果範囲の中心点を設定する必要がある。このときに、効果範囲を示す赤いターゲットドームが表示されるのだ。

効果範囲の中心点を指定する手順

魔法の効果範囲を示す赤いターゲットドームが表示されたら、中心点の高さと位置を下の手順で指定。なお、❷のときに□ボタンを押しながら方向キーの⬆または⬇を押すと、中心点の高さを再指定できる。

■効果範囲の設定のしかた

❶中心点の高さを指定

▲まずは中心点の高さを指定。高さは緑色の断面で表示される。

➡ ❷中心点の位置を指定

▲赤いターゲットドームを水平方向に動かし効果範囲の中心点の位置を指定。

➡ ❸攻撃の対象を確認

▲巻きこめるリムや予測ダメージ値などを確認し、○ボタンで魔法を発動。

TIPS
●複数を対象とする魔法は、効果範囲を示す赤いターゲットドームが表示される
●赤いターゲットドームを動かすとき「□ボタン+⬆または⬇」で高さを再指定できる

ブレイクアーツの特徴と修得方法

ウェポンや素手を使い、HPを犠牲にして放つ渾身の一撃、ブレイクアーツ。なかには特殊効果を持つものも存在する。

HPを消費して放つ特殊な攻撃

ブレイクアーツとウェポンの系統の対応

素手やウェポンで敵を倒していくと、ウェポンの系統ごとに4種類ずつのブレイクアーツを修得可能。修得に必要な経験値は、下記の形で蓄積される。

ブレイクアーツはHPを消費する

それぞれに設定されている量だけHPを消費しながら、ブレイクアーツは発動する。ただし、残りHPがブレイクアーツのHP消費量と同じ(およびそれ未満)だと、そのブレイクアーツは使用できない。

◀ブレイクアーツには、ダメージを与えるだけでなく、ステータス異常を発生させたり、自分のリスクを回復させたりするものもある。

▶「属性:武器に依存」と表示されるブレイクアーツは、ウェポンの属性パラメータが一番高いものが攻撃の属性となる(→P.57)。

ブレイクアーツ修得用として蓄積される経験値
=
倒したモンスターの数
(モンスターを倒したときに用いたウェポンの系統ごとに蓄積)

ブレイクアーツを使うときに消費するHPの量

系統内での修得順番	1番目	2番目	3番目	4番目
消費するHPの量	25	40	55	75

※各系統内で固定されている修得順番によって、HP消費量が決定する

TIPS
●ブレイクアーツは、ウェポンの系統(素手を含む)ごとに4種類ずつ存在する
●発動させると残りHPがゼロ以下になる状況では、ブレイクアーツは使用できない

バトルアビリティを使える状況

バトルアビリティとは、攻防画面でアシュレイをサポートする能力のこと。使いこなせば確実に戦力がアップする。

チェインアビリティとディフェンスアビリティ

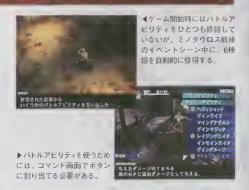
バトルアビリティの種類

バトルアビリティには、基本攻撃から連続して攻撃を行なう"チェインアビリティ"と、敵から攻撃されたときに反撃やダメージの軽減を行なう"ディフェンスアビリティ"の2種類がある。●、▲、■の各ボタンにチェインおよびディフェンスアビリティを1個ずつ、計6種類まで登録することが可能。アビリティが使える状況でタイミング良くボタンを押せば、そのボタンに登録したアビリティが発動するのだ。

◀ゲーム開始時にはバトルアビリティをひとつも修得していないが、ミノタウロス戦後のイベントシーン中に、6種類を自動的に修得する。

▶バトルアビリティを使うためには、コマンド画面でボタンに割り当てる必要がある。

新たなバトルアビリティを修得するには？

バトルアビリティが発動するごとに、専用の経験値が1ずつ増える。経験値が一定量に達した状態で敵を倒せば、チェインおよびディフェンスアビリティから修得候補が最大4種類ずつ表示され、そのなかのひとつを修得できるのだ(候補の出現順は→P.75)。

バトルアビリティ修得用として蓄積される経験値
＝
バトルアビリティを発動させた回数

TIPS
- ●攻撃時に使うのがチェインアビリティ、防御時に使うのがディフェンスアビリティ
- ●バトルアビリティは●、▲、■のいずれかのボタンに割り当てなければ使用できない

「！」マークとコメントシグナル

「！」マークが入力の合図

バトルアビリティは、アシュレイの頭上に「！」マークが表示されているときにボタンを押すと発動する。チェインアビリティだとアシュレイの攻撃が敵に当たった瞬間、ディフェンスアビリティだと敵の攻撃を受けてダメージ量などが表示される直前に、「！」マークが出現するのだ。なお、入力の結果はコメントシグナル(下表参照)によって示される。

◀これが「！」マーク。マークが表示されているあいだに、バトルアビリティを割り当てたボタンを押せばいい。

バトルアビリティの入力結果とコメントシグナル

バトルアビリティの入力結果	コメントシグナル
失敗(早すぎる)	TOO FAST!
失敗(早い)	FAST!
成功	COOL!、EXCELLENT!、GOOD!、GREAT!、NICE!、PERFECT!、RIGHT ON!、WELL TIMED!
失敗(遅い)	SLOW !
失敗(遅すぎる)	TOO SLOW !

※「成功」の場合は8種類のうちいずれかのコメントシグナルがランダムで表示され、バトルアビリティが発動

▲入力に成功したかどうかは、コメントシグナルで判別が可能。チェインアビリティの場合は、何回連続で成功したか(＝チェイン数)も表示される。

TIPS
- ●バトルアビリティは「！」マークが表示されているあいだにボタンを押すと発動する
- ●バトルアビリティのボタン入力に成功したかどうかは、コメントシグナルで判別できる

チェインアビリティ——連続でつなげられる攻撃

チェインアビリティの発動について

基本攻撃またはチェインアビリティが敵に当たる直前に表示される「！」マークに合わせてボタンを押すと、チェインアビリティを発動させる(＝つなげる)ことができる。ただし、同じチェインアビリティを連続してつなげることはできないので注意しよう。また、チェイン数が増えるにつれて、「！」マークの表示時間は短くなっていく(右下表参照)。

◀基本攻撃やチェインアビリティが敵に当たる(ミスでもかまわない)瞬間にボタンを入力すると、攻撃がつながっていくのだ。

▶HPやMPを増減させるチェインアビリティを2チェイン目以降に発動させると、その増減量が「チェイン数－1」だけ増えることになる。

チェインアビリティで与えられるダメージ

敵のHPを減らす、自分のHPを回復させる、などの効果を持つチェインアビリティの多くは、その増減量が「与えたダメージの○%」と設定されている。「与えたダメージ」とは、チェインの起点となる最初の基本攻撃でのダメージ量のこと(ミスだった場合はゼロ)。また、敵や自分のHP(もしくはMP)を増減させるチェインアビリティは、チェイン数が1増えるごとに、算出された増減量も1ずつ増加する。

チェイン数の増加による「！」マーク表示時間の変化

チェイン数	表示時間	チェイン数	表示時間
0(基本攻撃)	8／30秒	9～11	5／30秒
1～2	8／30秒	12～14	4／30秒
3～5	7／30秒	15～17	3／30秒
6～8	6／30秒	18～	2／30秒

■チェインアビリティの効果的な組み合わせの一例

【例①】『ゲインファントム』＋『ファントムペイン』
『ゲインファントム』で敵の残りHPを10%分減らしつつ同じ数値をウェポンのPPに加え、『ファントムペイン』でPP分のダメージを与える。敵のHPが高いほど有効。

【例②】『クリムゾンレイド』＋『レイジングエイク』
『クリムゾンレイド』でアシュレイのHPを減らし、与えるダメージがアシュレイの「最大HP－残りHP」の20%分である『レイジングエイク』の威力を上げる。

TIPS
- ●チェインアビリティは、基本攻撃および別のチェインアビリティからつなげられる
- ●チェイン数が増えるにつれ、「！」マークの表示時間は短くなっていく

ディフェンスアビリティ——さまざまな攻撃に対抗できる防御

ディフェンスアビリティの発動について

敵の攻撃を受けると、攻撃ごとに特定のタイミングで「！」マークが出現(表示時間は一定)、その間にボタンを押せばディフェンスアビリティが発動する。ぶら下がり時やキューブ持ち上げ時も発動可能だ。

▲HPを回復させるディフェンスアビリティの効果が発揮されれば、瞬間的にHPがゼロになっても、ゲームオーバーにはならないのだ。

効果が発揮される攻撃が決まっている

ディフェンスアビリティは、敵の攻撃で受けたダメージを軽減したり、ダメージ量の何割かを敵にも与えたり、といった効果を持つ。ただし、どの攻撃に対して効果を発揮できるかが限定されているものも多い。

◀たとえば「火属性の魔法」に対しては、火属性の攻撃に有効、もしくは魔法に有効なディフェンスアビリティしか効果が発揮されない。

TIPS
- ●ディフェンスアビリティでダメージを軽減しているかぎり、ゲームオーバーにならない
- ●ディフェンスアビリティは、それぞれ特定の種類の攻撃に対してのみ効果が発揮される

魔法 DATABASE

魔法での攻撃や補助は、バトルを有利に進めるうえで不可欠だ。そんな魔法を修得&活用するためのデータを掲載しよう。

データの見かた

❶系統……魔法の系統。攻撃や回復など、5種類ある。
❷名前……魔法の名前。
❸属性……魔法の属性。物理や風など、7種類ある。
❹タイプ……魔法のタイプ。特定の攻撃魔法にのみ存在する。
❺Lv.……魔法のレベル。Lv.1～4の4段階ある。
❻消費MP……魔法を使うときに消費するMPの量。残りMPがこの数値未満だと、その魔法は使用できない。
❼レンジ……魔法のレンジ。複数のリムまたはユニットに効果がおよぶ魔法については「レンジ／効果範囲」という形式で掲載。
❽ドーム……ターゲットドームの形状。「球体」は使用者を中心にした球、「円柱縦」は使用者を中心にして上に伸びた円柱、「円柱横」は使用者の前方に伸びた円柱であることを意味する。
❾型……魔法の軌道。「投射」は、使用者と対象のあいだに障害物があると魔法が届かない。「放出」は、障害物があっても魔法が届く。
❿対象……魔法の対象と効果範囲。リムやユニットのほか、宝箱、浮遊床、トラップがある。「単体」は対象のみに効果がおよび、「複数」は効果範囲内にあるリムまたはユニットすべてに効果がおよぶ。
⓫解説……効果と、それについての説明。
⓬修得用アイテム……その魔法を修得することができるグリモアの名前。

系統	名前	属性	タイプ	消費MP	レンジ	ドーム	型	対象	解説	修得用アイテム
攻撃魔法(ウォーロック)	ソリッドショック	物理	打撃	25	18	球体	投射	リム単体	ダメージ 円盤状の衝撃波を発射する。	烈波のグリモア
攻撃魔法(ウォーロック)	ライトニングボウ	風	打撃	25	18	球体	投射	リム単体	ダメージ 頭上に集めた雷の矢を放つ。	雷矢のグリモア
攻撃魔法(ウォーロック)	ファイアボール	火	打撃	25	18	球体	投射	リム単体	ダメージ 火球を蛇行させながら飛ばす。	炎弾のグリモア
攻撃魔法(ウォーロック)	ヴァルカンランス	土	打撃	25	18	球体	投射	リム単体	ダメージ 多くの火山弾を撃ちこむ。	地竜のグリモア
攻撃魔法(ウォーロック)	アクアブラスト	水	打撃	25	18	球体	投射	リム単体	ダメージ 冷気を立てつづけに発射する。	氷刃のグリモア
攻撃魔法(ウォーロック)	スピリットサージ	神聖	打撃	28	18	球体	投射	リム単体	ダメージ 召喚した光の精霊で攻撃。	閃光のグリモア

名前	属性	タイプ	Lv.	消費MP	レンジ	ドーム	型	対象	解説	修得用アイテム	系統
デスラプトペイン	暗黒	打撃		28	18	球体	投射	リム単体	ダメージ 怨念のエネルギーを放つ。	苦呪のグリモア	攻撃魔法(ウォーロック)
イクソシズム	神聖	なし		22	14/4	円柱縦	放出	ユニット複数	対象の残りHPと同じ量のダメージを与える 浄化の光を浴びせる。アンデッド種族にしか効果がなく、対象の残りHPが少ないときほど成功率が上がる。	除霊のグリモア	攻撃魔法(ウォーロック)
バニッシュ	暗黒	なし		25	14/4	円柱縦	放出	ユニット複数	対象の残りHPと同じ量のダメージを与える 漆黒の雷を落とす。アンデッド以外の種族にしか効果がなく、対象の残りHPが少ないときほど成功率が上がる。	虚空のグリモア	攻撃魔法(ウォーロック)
イクスプロジョン	物理	(※1)	Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.4	36 44 52 60	15/2 14/4 13/6 12/8	球体	放出	リム複数	ダメージ 爆発の衝撃波で攻撃する。Lv.1にのみタイプが設定されている。	爆裂のグリモア	攻撃魔法(ウォーロック)
サンダーバースト	風	なし	Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.4	36 44 52 60	15/2 14/4 13/6 12/8	球体	放出	リム複数	ダメージ さまざまな方向から大量の雷を落とす。	雷空のグリモア	攻撃魔法(ウォーロック)
フレイムスフィア	火	なし	Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.4	36 44 52 60	15/2 14/4 13/6 12/8	球体	放出	リム複数	ダメージ 高熱の炎に巻きこむ。	炎鎖のグリモア	攻撃魔法(ウォーロック)
ガイアストライク	土	なし	Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.4	36 44 52 60	14/2 13/4 12/6 11/8	円柱縦	放出	リム複数	ダメージ 重力を強めて押しつぶす。	磁踊のグリモア	攻撃魔法(ウォーロック)
アヴァランチ	水	なし	Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.4	36 44 52 60	15/2 14/4 13/6 12/8	球体	放出	リム複数	ダメージ 周囲を一瞬で絶対零度にする	瀑布のグリモア	攻撃魔法(ウォーロック)
ラディウス	神聖	なし	Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.4	38 46 54 62	15/2 14/4 13/6 12/8	球体	放出	リム複数	ダメージ 神罰の光を一点に照射。	舞光のグリモア	攻撃魔法(ウォーロック)
メテオインパクト	暗黒	なし	Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.4	38 46 54 62	15/2 14/4 13/6 12/8	球体	放出	リム複数	ダメージ 天空から隕石を落とす。	天破のグリモア	攻撃魔法(ウォーロック)
ドレインハート	暗黒	なし		12	20	球体	放出	リム単体	HP吸収 闇の力でHPを奪い、自分のものにする。対象の残りHPが少なくても、与えたダメージ分だけHPを回復できる。	吸精のグリモア	攻撃魔法(ウォーロック)
ドレインマインド	暗黒	なし		2	14	球体	放出	ユニット単体	MP吸収 闇の力でMPを奪い、自分のものにする。対象の残りMPよりも多くのMPを得ることはできない。	吸魔のグリモア	攻撃魔法(ウォーロック)

※1……Lv.1のみ打撃、Lv.2～4はタイプなし

系統	名前	属性	消費MP	レンジ	ドーム	型	対象	解説	修得用アイテム
回復魔法(シーアルジー)	ヒール	神聖	5	12	球体	放出	ユニット単体	**HPを回復** HPを回復する。アンデッド種族のモンスターに対してはダメージを与える。	生命のグリモア
回復魔法(シーアルジー)	リストレイション	神聖	3	12	球体	放出	ユニット単体	**マヒ状態を回復** 基本攻撃やブレイクアーツが使用できる状態にもどす。	軟化のグリモア
回復魔法(シーアルジー)	アンチドーテ	神聖	3	12	球体	放出	ユニット単体	**毒状態を回復** 時間の経過によってHPが減ってしまう状態を解除する。	解毒のグリモア
回復魔法(シーアルジー)	ブレッシング	神聖	17	12	球体	放出	ユニット単体	**呪い状態を回復** キャラクター自身のSTR、INT、AGLを通常の状態にもどす。	祓呪のグリモア
回復魔法(シーアルジー)	クリアランス	神聖	15	12	球体	放出	ユニット単体	**毒、マヒ、しびれ状態をすべて回復** 「リストレイション」と「アンチドーテ」の効果に加え、しびれ状態を回復させる効果を持つ。	浄化のグリモア
回復魔法(シーアルジー)	ジェネラスヒール	神聖	20	7	球体	放出	ユニット単体	**リジェネ効果** 5秒ごとにHPが「最大値の約5%」ずつ回復する状態にする。	命脈のグリモア
補助魔法(ソーサリー)	ハーキュリアン	神聖	12	15	球体	放出	ユニット単体	**STRアップ効果** 基本攻撃、ブレイクアーツ、特殊攻撃で与えるダメージ量が一定時間増える。同時に、それらで受けるダメージ量が減る。	強殻のグリモア
補助魔法(ソーサリー)	ミゼラブルボディ	暗黒	7	15	球体	放出	ユニット単体	**STRダウン効果** 基本攻撃、ブレイクアーツ、特殊攻撃で与えるダメージ量が一定時間減る。同時に、それらで受けるダメージ量が増える。	弱骸のグリモア
補助魔法(ソーサリー)	インライテン	神聖	12	15	球体	放出	ユニット単体	**INTアップ効果** 使用する魔法の効力が一定時間上がる。同時に、攻撃魔法を受けたときのダメージ量が減る。	冴理のグリモア
補助魔法(ソーサリー)	フィブルマインド	暗黒	7	15	球体	放出	ユニット単体	**INTダウン効果** 使用する魔法の効力が一定時間下がる。同時に、攻撃魔法を受けたときのダメージ量が増える。	惑乱のグリモア
補助魔法(ソーサリー)	インビゴレイト	神聖	12	15	球体	放出	ユニット単体	**AGLアップ効果** 基本攻撃、ブレイクアーツ、魔法などの命中率や回避率が一定時間上がる。	俊敏のグリモア
補助魔法(ソーサリー)	レイジーボーンズ	暗黒	7	15	球体	放出	ユニット単体	**AGLダウン効果** 基本攻撃、ブレイクアーツ、魔法などの命中率や回避率が一定時間下がる。	鈍化のグリモア

名前	属性	消費MP	レンジ	ドーム	型	対象	解説	修得用アイテム	系統
プロテクト	神聖	15	15	球体	放出	ユニット単体	**アイテムアップ効果** 装備アイテムのSTRが一定時間上がる。装備を変えたり、セットアップ(秘石の変更など)をしたときにも効果が切れる。	優鋭のグリモア	補助魔法(ソーサリー)
アンプロテクト	暗黒	7	15	球体	放出	ユニット単体	**アイテムダウン効果** 装備アイテムのSTRが一定時間下がる。効果中は装備の変更ができない。	鈍磨のグリモア	補助魔法(ソーサリー)
サイレントスペル	神聖	7	10	球体	放出	ユニット単体	**サイレント効果** 魔法の使用を封じる(グリモアを使用することは可能)。	封呪のグリモア	補助魔法(ソーサリー)
インバリドスペル	神聖	21	7	球体	放出	ユニット単体	**魔法無効効果** つぎに受けた魔法を無効化する(効果は1回かぎり)。	耐魔のグリモア	補助魔法(ソーサリー)
スタンクラウド	暗黒	7	12	球体	放出	ユニット単体	**マヒ効果** 基本攻撃やブレイクアーツの使用を一定時間封じる。特殊攻撃は封じられない。	邪痺のグリモア	補助魔法(ソーサリー)
ポイズンミスト	暗黒	11	12	球体	放出	ユニット単体	**毒効果** 2秒ごとにHPが減る状態にする。	邪毒のグリモア	補助魔法(ソーサリー)
カース	暗黒	17	11	球体	放出	ユニット単体	**呪い効果** キャラクター自身のSTR、INT、AGLがすべて10%ずつ下がる。	呪詛のグリモア	補助魔法(ソーサリー)
フィクセイト	神聖	3	(部屋内)	—	放出	浮遊床複数	**すべての浮遊床の動きを6秒間停止** 移動している浮遊床の模様が赤くなり、一時停止する。効果が切れる1秒前になると、模様が点滅をはじめる。	停空のグリモア	補助魔法(ソーサリー)
ディスペル	神聖	10	12	球体	放出	ユニット単体	**さまざまなステータス異常を回復(※2)** クイック状態や、キャラクターおよびアイテムの能力値を変えるステータス異常を解く。	解魔のグリモア	補助魔法(ソーサリー)
アンロック	神聖	3	8	円柱横	放出	宝箱単体	**魔法で鍵がかけられた宝箱を解錠する** 成功率はリスクが高いときほど上がる。具体的な成功率は「(現在リスク＋150)÷256」%(範囲は58～97%)。	解錠のグリモア	補助魔法(ソーサリー)
マーク	神聖	6	(部屋内)	—	放出	トラップ複数	**すべてのトラップにマーキングする** トラップが仕掛けられている場所が光り出す。ただし、トラップの種類までは判別できない。	刻印のグリモア	補助魔法(ソーサリー)
アナライシス	神聖	5	20	円柱横	放出	ユニット単体	**ステータス画面に敵の能力値を表示させる** ステータス画面でモンスターの能力値を見ることができるようになる。成功率の算出方法は「アンロック」と同じ。	解析のグリモア	補助魔法(ソーサリー)

※2……該当するものは、クイック、STRアップ、STRダウン、INTアップ、INTダウン、AGLアップ、AGLダウン、アイテムアップ、アイテムダウン、アタッチ・○○、レジスト・○○状態

系統	名前	消費MP	レンジ	ドーム	型	対象	解説	修得用アイテム
属性魔法(エンチャント)	ルフトアタッチ 属性 風	10	7	円柱縦	放出	ユニット単体	**アタッチ・エア効果** 一定時間、装備しているウェポンの風の属性パラメータが上がり、土の属性パラメータが下がる。増減量は使用者のINTの半分。	恵空のグリモア
	スパークアタッチ 属性 火	10	7	円柱縦	放出	ユニット単体	**アタッチ・ファイア効果** 一定時間、装備しているウェポンの火の属性パラメータが上がり、水の属性パラメータが下がる。増減量は使用者のINTの半分。	恵火のグリモア
	ソイルアタッチ 属性 土	10	7	円柱縦	放出	ユニット単体	**アタッチ・アース効果** 一定時間、装備しているウェポンの土の属性パラメータが上がり、風の属性パラメータが下がる。増減量は使用者のINTの半分。	恵土のグリモア
	フロストアタッチ 属性 水	10	7	円柱縦	放出	ユニット単体	**アタッチ・ウォーター効果** 一定時間、装備しているウェポンの水の属性パラメータが上がり、火の属性パラメータが下がる。増減量は使用者のINTの半分。	恵水のグリモア
	ルフトガード 属性 風	9	7	円柱縦	放出	ユニット単体	**レジスト・エア効果** 一定時間、装備しているシールドとアーマーの風の属性パラメータが上がり、土の属性パラメータが下がる。増減量は使用者のINTの半分。	耐風のグリモア
	スパークガード 属性 火	9	7	円柱縦	放出	ユニット単体	**レジスト・ファイア効果** 一定時間、装備しているシールドとアーマーの火の属性パラメータが上がり、水の属性パラメータが下がる。増減量は使用者のINTの半分。	耐炎のグリモア
	ソイルガード 属性 土	9	7	円柱縦	放出	ユニット単体	**レジスト・アース効果** 一定時間、装備しているシールドとアーマーの土の属性パラメータが上がり、風の属性パラメータが下がる。増減量は使用者のINTの半分。	耐地のグリモア
	フロストガード 属性 水	9	7	円柱縦	放出	ユニット単体	**レジスト・ウォーター効果** 一定時間、装備しているシールドとアーマーの水の属性パラメータが上がり、火の属性パラメータが下がる。増減量は使用者のINTの半分。	耐冷のグリモア
移動魔法(テレポート)	テレポート 属性 なし	15〜151	—	—	—	—	**ペンタグラム間を瞬間移動** (※3)	なし

(※3)『テレポート』の解説

ペンタグラム上でのみ使用でき、アシュレイを任意のペンタグラムへと瞬間移動させる(行ったことがない部屋への移動は不可)。地下街 東部『異国の商人達が集った珍品の市場』(MAP 15-3)でリッチを倒せば修得することが可能。

消費MPは、行き先を選ぶリスト(→P.231)において「離れている数×4+15」で算出される。ただし、リスト上にまだ表示されていないマップ名も、表示されているものとして消費MPが計算される。たとえば、行き先リストの一番上にある『労働者の休憩所』から、34段下にある『ワークショップ』へ、1回の『テレポート』で移動する場合、表示されているマップ名の数を問わず、つねに(34×4+15=)151のMPが必要。

ブレイクアーツ DATABASE

ブレイクアーツを活用するなら、属性やタイプなどの特徴を知ることが必須。攻撃ごとに効果的な場面をのがさないようにしたい。

データの見かた

❶ ダガー
●打撃系の攻撃があるので基本攻撃と使いわけるのが有効

❷ 虓気弾 ❸ 敵に向けた剣先から気弾を放つ。レンジが広く、打撃系の攻撃を苦手とする敵とのバトルで役立つ。
影縫い　身体をひねって漆黒の闘気を飛ばす。マヒ効果があるので、敵の基本攻撃を封じたいときに有効。
ダブルファング　武器で何度も斬りつける。クロスボウの基本攻撃に匹敵する広いレンジを活かして攻撃するといい。
怒竜玉砕　無数の光で敵をつらぬく。『ダブルファング』よりレンジがせまく、さらに威力が低くなる状況もある。

❷名前	❹消費HP	❺属性	❻タイプ	❼レンジ	❽対象	❾特殊効果	❿必要経験値
虓気弾	25	武器に依存	打撃	20	リム単体	なし	20
影縫い	40	暗黒	打撃	17	ユニット単体	マヒ	70
ダブルファング	55	武器に依存	貫通	14	リム単体	なし	145
怒竜玉砕	75	武器に依存	貫通	11	ユニット単体	なし	190

❶**系統**……ブレイクアーツの系統。対応したウェポンを装備して(「素手」はウェポンを装備せずに)、バトルモードになっているときにのみ使用できる。
❷**名前**……ブレイクアーツの名前。
❸**解説**……ブレイクアーツの性能などの説明。
❹**消費HP**……ブレイクアーツを使用するときに減るHPの量。残りHPがこの数値以下だと使用できない。
❺**属性**……ブレイクアーツの属性。「武器に依存」と記してある場合は、ウェポンの属性パラメータで一番高い数値の属性になる。
❻**タイプ**……ブレイクアーツのタイプ。装備ウェポンのタイプは無視される。
❼**レンジ**……ブレイクアーツのレンジ。装備ウェポンのレンジは無視される。なお、ターゲットドームの形状は、すべて球体となっている。
❽**対象**……攻撃の効果範囲(→P.61)。
❾**特殊効果**……ブレイクアーツが持っている特殊な効果。
❿**必要経験値**……そのブレイクアーツを修得するために倒す必要がある敵の数(修得のたびにゼロにもどる)。同系統のウェポンで倒したときのみカウントされる。

ダガー

●打撃系の攻撃があるので基本攻撃と使いわけるのが有効

虓気弾(こうきだん)　敵に向けた剣先から気弾を放つ。レンジが広く、打撃系の攻撃を苦手とする敵とのバトルで役立つ。

影縫い(かげぬい)　身体をひねって漆黒の闘気を飛ばす。マヒ効果があるので、敵の基本攻撃を封じたいときに有効。

ダブルファング　武器で何度も斬りつける。クロスボウの基本攻撃に匹敵する広いレンジを活かして攻撃するといい。

怒竜玉砕(どりゅうぎょくさい)　無数の光で敵をつらぬく。『ダブルファング』よりレンジがせまく、さらに威力が低くなる状況もある。

名前	消費HP	属性	タイプ	レンジ	対象	特殊効果	必要経験値
虓気弾	25	武器に依存	打撃	20	リム単体	なし	20
影縫い	40	暗黒	打撃	17	ユニット単体	マヒ	70
ダブルファング	55	武器に依存	貫通	14	リム単体	なし	145
怒竜玉砕	75	武器に依存	貫通	11	ユニット単体	なし	190

ソード

●長期戦では『黒斬破』の毒効果を活用したい

裂帛双重突(れっぱくそうじゅうとつ)　軽い跳躍から武器を振りおろして衝撃波を放つ。ソードのブレイクアーツでは唯一の貫通系の攻撃。

黒斬破(こくざんは)　武器に宿した黒い闘気を飛ばす。HPが高い&毒効果を無効化(または回復)できない敵に使おう。

桜花円舞(おうかえんぶ)　冷気を帯びた武器で斬り、凍らせた血を周囲に散らす。上記2種とちがい、属性が水に固定されている。

飛蝶乱舞(ひちょうらんぶ)　蝶をかたどった聖なる光に敵を巻きこむ。神聖属性が活かせるような状況で真価を発揮する。

名前	消費HP	属性	タイプ	レンジ	対象	特殊効果	必要経験値
裂帛双重突	25	武器に依存	貫通	19	リム単体	なし	25
黒斬破	40	武器に依存	切断	16	ユニット単体	毒	85
桜花円舞	55	水	切断	13	リム単体	なし	150
飛蝶乱舞	75	神聖	切断	10	ユニット単体	なし	225

ロングソード

●基本攻撃メインの敵には『雷電轟爆波』のマヒ効果が役立つ

壊人弾（かいじんだん）
敵の体内に闘気を送りこんで生命をそぎ落とす。ロングソードの基本攻撃にはない、貫通系の攻撃。

雷電轟爆波（らいでんごうはくは）
剣先に雷を宿して斬る。基本攻撃を封じるマヒ効果を持つため、風属性が苦手な敵以外にも有効。

飛燕斬（ひえんざん）
武器に赤い光をまとわせ、上段のかまえから瞬時に斬りつける。レンジは基本攻撃と同じ程度。

神鳴烈印斬（しんめいれついんざん）
地面に魔法陣を描き、聖なる波動で攻撃する。威力は高いものの、レンジは基本攻撃よりもせまい。

名前	消費HP	属性	タイプ	レンジ	対象	特殊効果	必要経験値
壊人弾	25	武器に依存	貫通	18	リム単体	なし	18
雷電轟爆波	40	風	切断	15	ユニット単体	マヒ	62
飛燕斬	55	武器に依存	切断	12	リム単体	なし	130
神鳴烈印斬	75	神聖	切断	9	ユニット単体	なし	210

アックス&メイス

●魔法主体の敵には『マンティスレア』が有効

ミストラルエッジ
敵に背を向けたあと、真横に武器を振るって真空の刃を飛ばす。威力は基本攻撃よりも大きめ。

氷河疾風烈（ひょうがしっぷうれつ）
身体をひねり、武器から稲妻を走らせる。しびれ効果によって敵の移動速度を落とすことが可能。

マンティスレア
武器を振りまわす。敵のMPを減らすことができ、その減少量は50以上に達する場合もある。

インフィニティ
敵の左右から負のエネルギーをたたきこむ。攻撃の属性は暗黒で、レンジは基本攻撃と同じ程度。

名前	消費HP	属性	タイプ	レンジ	対象	特殊効果	必要経験値
ミストラルエッジ	25	武器に依存	打撃	19	リム単体	なし	20
氷河疾風烈	40	風	打撃	16	ユニット単体	しびれ	80
マンティスレア	55	武器に依存	切断	13	リム単体	MP減少	145
インフィニティ	75	暗黒	打撃	10	ユニット単体	なし	220

ヘヴィアックス

●すべての攻撃の属性が基本攻撃と同じ点を活かそう

ベアクラッシュ
武器を振り、光の弾を撃ち出す。レンジの広さと打撃系であることが活用できるような状況で使おう。

煉獄魔人斬（れんごくまじんざん）
呼び寄せた怨霊を敵に向けて解き放つ。呪い効果で敵の戦闘能力を大幅に下げられるのが強みだ。

破鋼秘点（はこうひてん）
身体から光を発しながら武器を振るって攻撃。打撃系の攻撃に弱い敵とのバトルで効果を発揮する。

イメティックボム
何度も敵を斬りつけ、大爆発を起こさせる。上記3種の攻撃とちがい、タイプが切断系になっている。

名前	消費HP	属性	タイプ	レンジ	対象	特殊効果	必要経験値
ベアクラッシュ	25	武器に依存	打撃	18	リム単体	なし	15
煉獄魔人斬	40	武器に依存	打撃	15	ユニット単体	呪い	75
破鋼秘点	55	武器に依存	打撃	12	リム単体	なし	125
イメティックボム	75	武器に依存	切断	9	ユニット単体	なし	195

ヘヴィメイス

●タイプは打撃系しかないが属性の種類は豊富

ボーンクラッシュ
骨を砕くほどの衝撃波を飛ばす。属性やタイプは基本攻撃と同じなので、レンジの広さを活かそう。

迅雷爆裂打（じんらいばくれつだ）
武器の周囲に集めた稲妻を敵へ放つ。しびれ効果があるため、敵を足止めしたいときに役立つ。

輪焔殺（りんえんさつ）
巨大な炎を宿した武器を振りまわす。基本攻撃の属性が火以外の場合、複数の属性を持つことになる。

ヘクターブロウ
腕に集約させた明と暗の闘気を敵にたたきこむ。相反する属性が共存しているという珍しい攻撃。

名前	消費HP	属性	タイプ	レンジ	対象	特殊効果	必要経験値
ボーンクラッシュ	25	武器に依存	打撃	18	リム単体	なし	15
迅雷爆裂打	40	風	打撃	15	ユニット単体	しびれ	80
輪焔殺	55	武器に依存+火	打撃	12	リム単体	なし	125
ヘクターブロウ	75	神聖+暗黒	打撃	9	ユニット単体	なし	185

スタッフ

●リスクの回復が可能な『リスクブレイク』は実用性大

爆炎打（ばくえんだ）
敵の体内から爆炎を発生させる。火属性になっているので、基本攻撃の属性と使いわけるといい。

リスクブレイク
突き出した武器から光球を放つ。命中時は自分のリスクが「与えたダメージ量の50%」ぶん回復する。

ヘヴィダスト
敵近辺の空間を硬化させる。ブレイクアーツのなかでは、属性が土に固定されている唯一の攻撃。

アブソルトデルタ
敵の周囲3方向から衝撃波を放ってはさみ撃ちにする。レンジは基本攻撃より少し広くなっている。

名前	消費HP	属性	タイプ	レンジ	対象	特殊効果	必要経験値
爆炎打	25	火	打撃	19	リム単体	なし	20
リスクブレイク	40	武器に依存	貫通	16	ユニット単体	(本文参照)	75
ヘヴィダスト	55	土	打撃	13	リム単体	なし	110
アブソルトデルタ	75	武器に依存	打撃	10	ユニット単体	なし	180

スピア

●アイテムを装備した敵には『アサルトスフィア』が効果的

ルインハーツ
腕に集めた闘気を武器に伝わせて飛ばす。基本攻撃の強化版という感じで使っていくといいだろう。

アサルトスフィア
先端に雷光を集めた武器で敵を突き刺す。アイテムダウン効果を持つため、実用性はとても高い。

ギガテンペスト
精霊を集めて竜巻を発生させる。見た目とちがい、属性がウェポンによって変わるので注意。

スパイラルブロウ
竜巻を起こしながら攻撃。水属性が苦手な敵に効果を発揮するが、レンジは基本攻撃よりもせまい。

名前	消費HP	属性	タイプ	レンジ	対象	特殊効果	必要経験値
ルインハーツ	25	武器に依存	貫通	18	リム単体	なし	20
アサルトスフィア	40	風	貫通	15	ユニット単体	アイテムダウン	75
ギガテンペスト	55	武器に依存	貫通	12	リム単体	なし	135
スパイラルブロウ	75	水	貫通	9	ユニット単体	なし	200

クロスボウ

●必要経験値は多いが複数の属性を持つ

獄炎烈散弾（ごくえんれつさんだん）
地獄の炎を矢にまとわせて撃つ。クロスボウのなかでレンジが基本攻撃よりも広いのはこれのみ。

調伏烈光弾（ちょうふくれっこうだん）
雷のパワーを宿した矢を敵に撃ちこむ。威力は高めだが、基本攻撃よりもレンジがせまいので注意。

デッドスクリーム
大地から吸い取った負の力を解き放つ。属性が相反する『調伏烈光弾』と使いわけていこう。

アトミックフレア
天より龍の力を受け、聖なる光を敵に浴びせる。威力は高いもののレンジがせまく、実用性は低い。

名前	消費HP	属性	タイプ	レンジ	対象	特殊効果	必要経験値
獄炎烈散弾	25	火+暗黒	貫通	17	リム単体	なし	30
調伏烈光弾	40	風+神聖	貫通	14	リム単体	なし	75
デッドスクリーム	55	土+暗黒	貫通	11	リム単体	なし	145
アトミックフレア	75	水+神聖	貫通	8	リム単体	なし	210

素手

●威力が低い反面、レンジは広くて必要経験値も少なめ

紅蓮掌（ぐれんしょう）
周囲の気を腕に集め、正拳突きで放つ。ほかの系統のブレイクアーツにはない、物理属性を持っている。

眩暈脚（げんうんきゃく）
身体にまとった漆黒の闘気を蹴りで放つ。威力が低いので、敵をしびれ状態にするのを主目的に使おう。

紫磨金波（しまごんは）
聖霊たちの力を身体に集めて両腕から撃つ。レンジは広めだが、消費HPのわりには威力が低い。

臨界至天滅（りんかいしてんめつ）
敵の周囲に死者の怨念を集め、大爆発を起こす。暗黒属性を苦手とする敵に対して使うのがベスト。

名前	消費HP	属性	タイプ	レンジ	対象	特殊効果	必要経験値
紅蓮掌	25	物理	打撃	21	リム単体	なし	10
眩暈脚	40	物理	打撃	18	ユニット単体	しびれ	55
紫磨金波	55	神聖	打撃	15	リム単体	なし	110
臨界至天滅	75	暗黒	打撃	12	ユニット単体	なし	165

バトルアビリティ DATABASE

全28種類のアビリティを解説。個々の性能を覚えれば、戦況に応じたアビリティの使いわけが可能になるはずだ。

データの見かた

●チェインアビリティ

❶名前	❷相手に与える効果	❸自分に与える効果	❻増加リスク	❼予備動作	❽解説
ヘヴィショット		なし	1	速い	

●ディフェンスアビリティ

❶名前	❹有効な攻撃	❺効果	❻増加リスク	❽解説
セルフリカバリー	全般			

❶名前……バトルアビリティの名前。
❷相手に与える効果……攻撃相手に与える効果(数値は1チェイン目のもの)。
❸自分に与える効果……アシュレイまたはアシュレイの装備に与える効果(数値は1チェイン目のもの)。
❹有効な攻撃……ディフェンスアビリティの効果を発揮できる攻撃の種類。
❺効果……アシュレイまたは攻撃相手に与える効果。
❻増加リスク……使用時に増加するリスクの量。ただし、9チェイン目以降は、この量より多くなる(→P.55)。
❼予備動作……動作開始から「!」マークが表示されるまでの動き。動作速度が「速い」「遅い」に加えて、ウェポンや腕をまわしながら攻撃する「特殊」がある。
❽解説……特徴や効果的な使用法。

※「~の○%」とある場合、小数点以下は切り捨て(『ゲインダメージ』のみ、回復するDPが小数点以下まで計算されている)
※掲載順は、コマンド画面で表示されるものに準拠

●チェインアビリティ

名前	相手に与える効果	自分に与える効果	増加リスク	予備動作	解説
ヘヴィショット	HPを「基本攻撃で与えたダメージの70%」ぶん減らす	なし	1	速い	基本攻撃とほぼ同じダメージを与えられるため、とても役立つ。状況に応じて『クリムゾンレイド』と使いわけるといい。
ゲインライフ	なし	HPを「基本攻撃で与えたダメージの30%」ぶん回復	2	遅い	敵に攻撃しながらHPを回復できるのが利点。ただし、回復の効率は「『ゲインマジック』→魔法『ヒール』」のほうが上。
マインドアサルト	MPを「基本攻撃で与えたダメージの30%」ぶん減らす	なし	1	速い	敵のMPを減らすことで、結果的に魔法を封じることも可能。敵のHPを減らしたり、自分のMPを回復させる効果はない。
ゲインマジック	なし	MPを「基本攻撃で与えたダメージの30%」ぶん回復	2	遅い	敵にダメージは与えられないが、これで得たMPで魔法を使って回復や補助を行なえば、バトルが有利に進められる。
レイジングエイク	HPを「アシュレイのHP減少量の20%」ぶん減らす	なし	1	速い	アシュレイのHPが減るにつれて威力が増す。残りHPを減らしすぎないように注意しておけば、きわめて実用的な攻撃。
インセインエイク	MPを「アシュレイのMP減少量の20%」ぶん減らす	なし	1	速い	敵のMPを減らして魔法を封じるという使い道がある。自分のMPの減少量に応じて、『マインドアサルト』と使いわけよう。
ゲインダメージ	HPを「基本攻撃で与えたダメージの40%」ぶん減らす	装備ウェポンのDPを「敵に与えたダメージの5%」ぶん回復	2	遅い	『ヘヴィショット』よりも敵に与えるダメージは少なめだが、本来ならファクトリーでしか行なえないDPの回復が可能。
クリムゾンレイド	HPを「基本攻撃で与えたダメージの100%」ぶん減らす	HPを「基本攻撃で与えたダメージの30%」ぶん減らす	2	速い	威力は高いが、攻撃時に自分の右腕にもダメージを受ける。多用しているとアタック50%状態になりやすいので要注意。
ゲインファントム	HPを「敵の残りHPの10%」ぶん減らす	装備ウェポンのPPを「敵に与えたダメージの100%」ぶん増やす	1	遅い	敵の残りHPが多いときほど威力が上がる。ウェポンのPPを増やすほか、敵の残りHPを逆算することにも利用可能だ。
ファントムペイン	HPを「アシュレイの装備ウェポンの現在PP」ぶん減らす	装備ウェポンのPPをゼロにする(※1)	3	速い	ウェポンの最大PPや現在PPしだいでは100以上のダメージを与えることもできる。『ゲインファントム』と併用するといい。
パラライズパルス	マヒ状態にする	なし	3	特殊	敵の基本攻撃とブレイクアーツを封じることが可能。実用性はきわめて高いが、そのぶん修得できる時期は遅め。
ナミングクロウ	しびれ状態にする	なし	3	特殊	追ってくる敵を引き離すときに有効。この攻撃後にダメージを与えると、敵のしびれ状態が解けてしまうので要注意。
ダルネスバインド	サイレント状態にする	なし	3	特殊	敵の魔法を封じることが可能。『パラライズパルス』と併用すれば、敵は特殊攻撃とアイテム効果しか使えなくなる。
スネークヴェノム	毒状態にする	なし	3	特殊	成功すれば、敵のHPを少しずつ減らすことができる。長期戦になりそうな敵とのバトルで、最初に使うのが効率的だ。

※1……攻撃がミスだった場合はPPが減らない

<参考1>アビリティの修得に必要な経験値

何回目の修得か?	必要経験値
1~6	—
7	20
8	34
9	18
10	23
11	30
12	40
13	51
14	67
15	86
16	113
17	146
18	190
19	248
20	321
21	418
22	544
23	706
24	918
25	1194
26	1552
27	2018
28	2622

※必要経験値とは、前の修得からつぎの修得までに必要となる、バトルアビリティの発動回数

<参考2>修得時に表示されるリストへの出現順番

	チェインアビリティ	ディフェンスアビリティ
ワイン貯蔵庫におけるイベントで自動的に修得	ヘヴィショット	セルフリカバリー
	ゲインライフ	ダメージリフレク
	ゲインダメージ	インパクトガード
1回目の修得時から出現	マインドアサルト	エアブレイク
	ゲインマジック	ファイアプルーフ
	ナミングクロウ	アースコンソル
	スネークヴェノム	アクアウォード
上記のアビリティを修得すると、くり上げで出現	ダルネスバインド	マジックスナッチ
	ゲインファントム	マジックリフレク
	レイジングエイク	フィーンドガード
	インセインエイク	デモンスケイル
	パラライズパルス	レジストマジック
	クリムゾンレイド	レジストダメージ
	ファントムペイン(※1)	ファントムシェル(※2)

※1……『ファントムペイン』以外のチェインアビリティをすべて修得したあとに出現
※2……『ファントムシェル』以外のディフェンスアビリティをすべて修得したあとに出現

●ディフェンスアビリティ

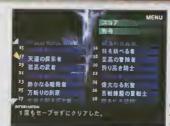
名前	有効な攻撃	効果	増加リスク	解説
セルフリカバリー	全般	自分のマヒ、しびれ状態を回復	1	マヒかしびれ効果を持つ攻撃に使い、即座に効果を打ち消すのがベスト。しびれ状態になったあとは利用できないので注意。
マジックスナッチ	魔法	自分のMPを「受けた魔法の消費MPの50%」ぶん回復	6	受けた魔法の種類によってはMPを10以上回復させることもできる。ただし、増加リスクが大きいので多用すると危険。
マジックリフレク	魔法	敵のHPを「受けたダメージの40%」ぶん減らす	2	敵に反撃を行なうが、受けたダメージは軽減できない。アシュレイの残りHPや受けるダメージ量を考えて使うこと。
ダメージリフレク	基本攻撃、特殊攻撃、ブレイクアーツ	敵のHPを「受けたダメージの40%」ぶん減らす	2	魔法以外の攻撃に有効であること以外は『マジックリフレク』と同じ。これも受けるダメージは減らせないので要注意。
レジストマジック	魔法	自分のHPを「受けたダメージの20%」ぶん回復	4	HP回復量は『インパクトガード』などよりも少ないが、攻撃の属性に合わせて使いわける必要がないため実用度は高い。
レジストダメージ	基本攻撃、特殊攻撃、ブレイクアーツ	自分のHPを「受けたダメージの20%」ぶん回復	4	魔法以外の攻撃すべてに有効。『レジストマジック』と使いわければ、敵のすべての攻撃で受けるダメージを軽減できる。
インパクトガード	物理属性の攻撃	自分のHPを「受けたダメージの50%」ぶん回復	4	物理属性なら、基本攻撃だけでなく魔法にも有効。序盤で戦う敵の多くは物理属性の攻撃しか使わないので、重宝する。
エアブレイク	風属性の攻撃	自分のHPを「受けたダメージの50%」ぶん回復	4	羽虫の森でクリッソムが使う『サンダーバースト』などに有効。それほど急いで修得する必要はない。
ファイアプルーフ	火属性の攻撃	自分のHPを「受けたダメージの50%」ぶん回復	4	地下墓地のヘルハウンドや地下教会のドラゴンが使う『ファイアブレス』に対抗するためにも、早めに修得しておきたい。
アースコンソル	土属性の攻撃	自分のHPを「受けたダメージの50%」ぶん回復	4	羽虫の森に現れるバジリスクやアースドラゴンの特殊攻撃『アシッドブレス』などに有効。それらと戦う前に修得しておこう。
アクアウォード	水属性の攻撃	自分のHPを「受けたダメージの50%」ぶん回復	4	地下街 西部のクラブジャイアント戦で『アクアバブル』『タイダルラッシュ』のダメージを減らすときなどに役立つ。
フィーンドガード	神聖属性の攻撃	自分のHPを「受けたダメージの50%」ぶん回復	4	神聖属性の攻撃を使う敵はあまりいないが、地下街 東部のリッチなどが使ってくる『ラディウス』対策に修得しておきたい。
デモンスケイル	暗黒属性の攻撃	自分のHPを「受けたダメージの50%」ぶん回復	4	ハーピーの『バニッシュ』やダークエレメンタルの『メテオインパクト』などに対抗できるが、修得できる時期は遅め。
ファントムシェル	全般	自分のHPを「装備しているシールドの現在PP」ぶん回復(※2)	6	受けたダメージが10以上なら、シールドのPPが最低1は増えるため(バトルモード中のみ)、かならずダメージの軽減が可能。

※2……使用時にシールドのPPはゼロになるが、受けた攻撃がミスになった場合はPPが減らない

称号を得るための"制限付きクリア"に挑戦しよう！

バトルの仕組みを理解したという人は、さらなるスキルアップをはかるために、何らかの行動を封じてプレイする"制限付きクリア"に挑戦してみよう。ここでは、4つの具体例をあげて、プレイのコツを伝授する。

はじめに——称号が得られる"制限付きクリア"への挑戦

ここで紹介する"制限付きクリア"は、いずれも、達成時に称号（→P.461）が得られるものになっている。達成した証が残るというだけでも、挑戦してみる価値はあるだろう。なお、以下の解説は、よりシビアなテクニックが要求される、1周目でのプレイを前提としている。2周目以降ならば、アシュレイの戦闘能力が高い状態でスタートできるため、1周目で達成できそうにないものは、難易度が下がる2周目以降で挑戦するといい。

◀称号の獲得条件のなかでも"制限付きクリア"は難易度が高い。

CHALLENGE 1 一度もブレイクアーツを使わずにクリアする

獲得できる称号『誇り高き騎士』

ブレイクアーツをまったく使わずにエンディングまで到達するというもの。バトルアビリティや魔法を活用すれば、わりと容易に達成できるので、"制限付きクリア"の入門に適しているだろう。

ブレイクアーツを使わないことによる難点

- ●ウェポンを使った攻撃が、基本攻撃とチェインアビリティに限定される

Point●レンジの広い攻撃を活用しよう

ブレイクアーツの長所はレンジの広さにある。これを使わないとなると、遠距離の敵を攻撃する手段が減ってしまう。近づくのが難しい敵と出会ったときのためにも、レンジの広いウェポン（とくにクロスボウ）をつねに持ち歩こう。連発はできないが、攻撃魔法を使うのも手だ。

もっとも、敵に近づくことさえできれば、レンジのせまい攻撃だけでも十分戦える。ジャンプで移動していると、敵に接近するまでは攻撃を受けずにすむので、うまく利用したい。

◀敵によっては、部屋のスミなどに追いこんで逃げ場をなくすという戦法も有効。

▶魔法を多用するなら、その威力を上げるために、INTが高いウェポンも用意しておこう。

CHALLENGE 2 一度も魔法を使わずにクリアする

獲得できる称号『至高の冒険者』

魔法（グリモアも含む）を使わないで戦っていく場合、攻撃＆回復はバトルアビリティやアイテムで代用することになる。しかし、アシュレイの能力値を一時的に上げるといった、魔法でしか得られない効果については、完全に利用できなくなってしまうのだ。また、「魔法でロックされた宝箱」の中身が取れなかったり、『テレポート』による瞬間移動ができないのも大きな痛手。残された手段でどのように進んでいくかを考えないと、この目標の達成は困難だ。

魔法を使わないことによる難点

- ●魔法による攻撃や補助が行なえない
- ●HPやステータス異常の回復手段が、アイテムなどに限定される
- ●魔法でロックされた宝箱の中身を取れない
- ●『テレポート』による瞬間移動が不可能

Point1●回復用のアイテムを集めておこう

魔法を使わない以上、HP、リスク、ステータス異常の回復は、アイテムで行なうのがメインとなる。回復用のアイテムをよく落とす敵（右下表）を倒したあと、4部屋以上離れるか別のエリアに行くことでその敵を再出現させる、という手順をくり返し、回復手段を確保しておこう。とくに、毒および呪い状態はディフェンスアビリティ『セルフリカバリー』では対処できないので、回復用のアイテムを多めに持っておきたい。また、なるべくなら自然回復を優先させて、アイテムは温存しておくこと。

■魔法を使わずに能力値やステータス異常を回復させる方法

方　法	回復できるもの
自然回復させる	HP、リスク、特定のステータス異常（※）
特定のアイテムを使う	（下表参照）
ブレイクアーツ「リスクブレイク」を使う	リスク
チェインアビリティ「ゲインライフ」を使う	HP
ディフェンスアビリティ「セルフリカバリー」を使う	マヒ、しびれ状態
トラップ「ヒールパネル」を踏む	HP、リスク
トラップ「キュアパネル」を踏む	毒、マヒ、呪い状態

※……マヒ、しびれ状態と、能力値を変えるもの（呪い状態をのぞく）

◀とくに危険なのが毒状態で、回復せずにいると、あっという間にHPが減ってしまう。「アンチドーテ」を使わない以上、精霊の祈りかトラップ「キュアパネル」で回復するしかない。

■回復用のアイテムを落とす確率が高めのモンスター

回復させるもの	回復用のアイテム	そのアイテムを落とす確率が高めのモンスター		
		モンスター名	出現場所	落とす確率
HP	キュアノストラム	練習用ドール（アンデッド）	地下墓地（MAP2-1／）※	100%
リスク	ヴェラルート	オーク	廃坑 第2階層（MAP13-4）	25%
毒状態	精霊の祈り	ポイズンスライム	地下教会（MAP3-4）など	100%
マヒ状態	世界樹の涙	スライム	廃坑 第2階層（MAP13-5）など	19%
しびれ状態	聖霊の祝福	ガーゴイル	地下街 西部（MAP7-15）など	13%
毒、マヒ、しびれ状態	万能薬	ゴブリン	廃坑 第1階層（MAP6-4）	9%
呪い状態	天使の微笑み	ハーピー	地下街 東部（MAP15-2）など	25%
STRダウン状態など	羽虫の薬酒	バジリスク	羽虫の森（MAP8-10）など	25%

※……地下教会を訪れた時点から出現

Point2●魔法の補助なしでも敵を倒せるように工夫しよう

魔法による補助ができないと、基本攻撃の予測ダメージ値がゼロになってしまうという事態が起きやすい。能力値を成長させたり、秘石を装備する、などの方法で対処していこう。また、『ゲインファントム』などの、防御力無視の能力があるチェインアビリティで攻撃するのも手だ。

▲種族パラメータは装備の成長、属性パラメータは秘石の装備によって上げる。

▲ウェポンの使いわけが面倒なら『レイジングエイク』を主力にして戦うといい。

CHALLENGE 3
一度もバトルアビリティを使わずにクリアする

獲得できる称号
『孤高の武者』

バトルアビリティを使わない場合、攻撃面と防御面のフォローは魔法で行なうことになる。しかし、MPにはかぎりがあるため、魔法を連続で使いつづけることはできない。さらに、魔法は修得できる(グリモアが手に入る)時期が決められている点にも要注意。これらを考えると、魔法を使わないときよりも、こちらのほうが難易度は高いと言える。装備を強化するなどして、クリアを目指したい。

バトルアビリティを使わないことによる難点

- ●チェインアビリティを利用した連続攻撃が行なえない
- ●敵の防御力を無視する攻撃が使えない
- ●ディフェンスアビリティによるダメージの軽減やステータス異常の回復などが不可能

Point1●モンスターに応じて有効なウェポンを用意しよう

チェインアビリティを使わない以上、基本攻撃が主戦力となる。各パラメータの成長、秘石の装着、ファクトリーでの合成などで、手持ちのウェポンを強化しておこう。そのうえで、性質が異なる複数のウェポンを用意し、敵に応じて使いわけていくのだ。また、魔法でウェポンを強化するのも効果的。『プロテクト』で能力値を上げたり、属性魔法で基本攻撃の属性を状況に応じて変えていけば、どの敵に対してもバトルを有利に進めることができる。

◀ウェポンを強化したり、魔法による補助を行なえば、基本攻撃だけで敵を倒すことも難しくはない。

Point2●防御面を強化して、受けるダメージを減らそう

ディフェンスアビリティを使わないプレイでは、ダメージを軽減させることができず、ゲームオーバーとなる可能性が高くなってしまう。そのため、能力値の高いシールドやアーマーを装備したり、補助魔法でアシュレイの能力値を上げることが必要だ。また、『インバリドスペル』を活用して、つねに魔法による攻撃を無効化できる状態にしておきたい。

◀合成を活用すれば、早い段階でハガネ製の装備を手に入れることもできる。

▶『インバリドスペル』を使っておけば、たとえ強力な魔法で攻撃されても平気。

Point3●●や■ボタンを連打して進もう

●ボタンを連打してターゲットドームを連続で開いていれば、敵が基本攻撃のレンジ内に入った瞬間に攻撃できる。また、■ボタン連打でジャンプをくり返していると、敵から攻撃される可能性が減るのだ。これらのボタンを連打しているときに不意に攻撃を受けた場合、ディフェンスアビリティの入力に失敗したと判定されてしまうが、バトルアビリティを使わないこのプレイならば、まったく支障はない。

◀敵が遠くにいるときから●ボタンを連打しておけば、敵よりも早く攻撃できる可能性が増す。

CHALLENGE 4
一度もセーブをせずにクリアする

獲得できる称号
『天運の探索者』

プレイデータをセーブしておけば、ゲームオーバーになってもセーブしていた時点からやり直せる。だが、セーブを行なわずにゲームを進めた場合は、「ゲームオーバーになるとそれまでのプレイがムダになる」というプレッシャーがつきまとうのだ。また、コンテナも使わないことになるが(利用するとセーブの必要があるため)、アイテムを整理できないだけなので、それほど問題にはならないだろう。

セーブをしないことによる難点

- ●ゲームオーバーになったら最初からやり直すことになる
- ●コンテナが利用できない
- ●成長スロットや能力値アップ系のアイテムで低い数値が出ても、やり直すことができない

Point1●HPがゼロになるのをディフェンスアビリティで阻止しよう

ゲームオーバーにならないように、HPはマメに回復させること。また、シールドを装備して防御面の強化を図っておきたい。そのうえで、ディフェンスアビリティによるダメージの軽減を行なっていけば、HPがゼロになるケースはきわめて少なくなる。敵のすべての攻撃に対処できるよう、『レジストマジック』と『レジストダメージ』を早めに修得しておこう。可能なら、攻撃魔法への対策として『インバリドスペル』をこまめに使っていくといい。

◀ディフェンスアビリティを使ってダメージを軽減していれば、毒状態および落下によるダメージ以外ではHPがゼロになることはない。

Point2●敵に攻撃のチャンスを与えないように戦おう

受けるダメージを減らすだけでなく、敵に攻撃されないようにすることも大事だ。レンジが広い攻撃で一方的に攻めていくほか、敵をマヒ状態やサイレント状態にして反撃を封じる手もある。魔法やブレイクアーツ、チェインアビリティのなかで、これらの特殊効果があるものを優先的に使っていくこと。

▲ダガーやロングソードで2番目に修得できるブレイクアーツにはマヒ効果がある。

▲魔法を使う敵は、チェインアビリティの『ダルネスバインド』でサイレント状態に。

Point3●練習用ドールで戦力アップをはかろう

セーブなしでゲームをクリアするには、どんなに時間がかかったとしても、慎重にプレイすることが要求される。そこで役に立つのが練習用ドール(→P.471)。チェインアビリティで練習用ドールを攻撃し、十分に経験値がたまったら、モンスターを倒してバトルアビリティを修得していこう。それ以外にも練習用ドールには、基本攻撃を連発してウェポンの種族パラメータや属性パラメータを上げたり、戦利品を集めるなどの利用法があるのだ。

◀最初の練習用ドールは、ワイン貯蔵庫でミノタウロスを倒した直後に出現するので、すぐに活用しよう。

§3
鋼の牙、脆き精神

二千年の歴史を持ち、最盛期には五千人以上の民が生活を営んでいた城塞都市レアモンデ。しかし二十五年前、何の予兆もなくこの地を襲った局地的な大地震は、異民族によるあらゆる侵略を拒み続けてきた堅固な城壁の内部を、一夜にして死の支配する廃都へと変えたと言われる。

この街の創始者であり、超常の能力を手にしていたとされる古代キルティア時代の魔導師メレンカンプ――その彼女が邪教の力を弄んだことに対する神罰が、時を越えた災厄となって末裔たちに降りかかったのだと、アシュレイは幼い時分に聞かされた記憶があった。

おかしな話だと、子供心に感じたように思う。

そもそも、魔法などというものが実在するわけもない。神はいるのだろう――そう、その頃は信じていた。全知全能の、か弱き人間を護る至高の存在が、常に人々の行ないを千里を見通す目で見守っているのだと。ならばそのような邪な力も、神の手によってすぐさま討ち滅ぼされたはずなのだ。

それが、二千年の時を経て、敬虔なるヨクス教徒の集う都となったレアモンデに、あたかも神が"呪い"のように罰を下したなど、到底信じられる話ではない。仮にそうだとするなら、我らが頭上に戴く唯一の神は、教会の僧侶たちが語るような全能者では決してないということになってしまうではないか――。

口を尖らせ、そんな疑問を投げかけた無邪気な時代は、遥か忘却の彼方へと過ぎ去った。過酷な現実を生きるアシュレイは、神や奇跡などもはや毛の先ほども信じてはいない。それは一部の特権階級が、貧困や病苦にあえぐ無知な民草の不満を、信仰による死後の救いをちらつかせることで御しているに過ぎぬのだと、彼は理解していた。そしてそうしなければ、現行の体制下で国家の秩序は保たれぬのだと。神とは、宗教とは言わば、彼らリスクブレイカーと同じ、権力を安定させるための道具でしかないのだと。

しかし、今は――"魔"がはびこるレアモンデを目の当たりにした今では、神の実在を信じてもいいとアシュレイは思う。ただし、それは全知全能の神ではない。この"魔"の延長線上にある、あるいは同じ力に対する信仰が神の始源であるのかも知れぬと、彼は感じ始めていた。

ゆえに、レアモンデを襲った悲劇が、不完全な神による天罰であったとしても、アシュレイは意外ではないと考える。少なくとも、この地に住まう者たちをことごとく冥府へと連れ去ったのは、地震という自然災害ではなかったと彼は確信している。

なぜなら、市街の建造物は驚くほどに無傷であったからだ。地震があったことは間違いなかったが、それは明らかに、建物を倒壊させ、都市を壊滅させる規模のものではなかった。何か別の、もっと忌まわしい災厄が、レアモンデを死者の都へと変えたのだ。

数千もの民の命を一瞬に滅ぼす力――たとえ邪悪なものであれ、人は畏怖をもってそれを神の力の顕現と見なすだろう。この理不尽な殺戮のもっともらしい理由は、あとから都合の良いものがとってつけられる。

ならば、異界から噴き出す"魔"の力――これを手にした者は、力なき人間にとっての神となるのだろうか。

法王庁直属の武力、ロメオ・ギルデンスターン率いる聖印騎士団クリムゾンブレイドが、議会の承認も得ずにこの件に介入しているのも、目的はそこにあるのだと思われた。"魔"を操るシドニーを捕らえ、その秘術を我がものとすれば、法王庁はバレンディア王国の枠を越えた強大な組織となるだろう。

それはVKPの歓迎するところでは無論ないし、そう認識しているからこそ、クリムゾンブレイドもリスクブレイカーたるアシュレイを殺し、口を封じるつもりでいる。

結局のところ、いつもの任務と変わらぬ、人間同士の殺し合いなのだ――そう、傷だらけの刀身を見つめながらアシュレイは思う。シドニーに惑わされる必要などない。錯覚に怯えることもない。ただ、鋼でできた牙を研ぎ澄まし、VKPの意に反する者たちを処理すれば良い。

市街の家屋が無事に残っているのが、彼にとっては望外のことであった。人の生活地域に不可欠な鋳造・鍛造を行なう幾つかの工房がメレンカンプ信者によって手入れされ、火床まで熾されたまま、レアモンデ滅亡以前と変わらずに機能していたからである。

魔物より、むしろ甲冑を着込んだ聖印騎士との交戦で、アシュレイの武器は急速に傷みつつあった。鎧の縁に触れた剣は刃こぼれを起こし、装甲に打ちつけられた戦鎚はバランスを狂わせるほどに歪みをきたしている。クロスボウの弦も弛み、貫通力の低下は明白であった。

彼は放置された工房に潜り込み、迅速にこれらの補修を行なっていた。幸いにも、メレンカンプ信徒が用意した修理部品や工具は豊富に揃っている。

柄と刀身の茎を貫く孔を固定する、太い目釘を玄翁で打ち出し、分解する。亀裂の入った柄は新しいものと交換し、疲弊した刃は応急処置として簡単に火を入れ、打ち直す。携帯する数種の武器すべての状態をできる限り回復し、アシュレイは待ち受ける戦いに備える。

仕上げに剣の刃を砥石で研ぎ上げ、その刀身を新調した柄にはめ込む。衝撃を吸収して曲がりかけた目釘も別のものに換え、わずかのぐらつきもなく固定された刃の、銀色の腹を彼は覗き込んだ。それは任務に――殺しの場に赴くためのいつもの儀式であった。一本の、鋼の剣に同化するための。

刀身に己の、暗く沈んだ双眸が映り込む。そして、彼は見た。

鏡面の如き剣の中から彼を見つめる、亡き妻と子の瞳を。まるでふたりが、アシュレイの左右の肩越しに、数多の血を吸い、肉を裂いてきた鋼を注視しているようだった。

磨いたばかりの剣が、赤い鮮血に塗れて見える。それは誰の血であるのか。テロリストのものでも、騎士崩れの野盗のものでもなく、それは愛しい妻子の……。

声にならぬ絶叫が、アシュレイの喉から迸った。

VAGRANT STORY

アイテム入門

本作では、アイテムに関して数多くのルールが存在するため、それらの情報を整理しきれなくなっている人も多いはず。初歩的な問題への対処法を理解しながら、アイテムの基礎知識をしっかりと学ぼう。

Q どうやってアイテムを手に入れるのか？

A1 宝箱から入手する

各所にある宝箱を調べれば、なかに入っているアイテムを入手できる。ひとつでも中身を取って宝箱を閉めた場合、そのときに獲得しなかったアイテムは、なくなってしまうので注意しよう。何も取らずに宝箱を閉めた場合は、再度調べれば中身を入手できる。

◀鍵がかかった宝箱は宝箱の鍵、魔法で鍵がかけられた宝箱は「アンロック」を使うことで開く。

A2 敵を倒して入手する

モンスターを倒すと、そのモンスターが装備していたアイテムや、個々に設定されている「落とす道具」を、戦利品として特定の確率で入手することができる。なおこの方法では、ブレード、グリップ、秘石は、ウェポンかシールドを構成するアイテムとしてのみ手に入るため、入手画面には表示されない。また、敵が装備しているあいだに成長したアイテムは、成長した状態のままで入手できるのだ。

A3 組み立てて入手する

ウェポンは、宝箱や敵から手に入るほか、ブレードとグリップを組み立てることでも入手可能。組み合わせたブレードとグリップがなくなることはない。

A4 合成して入手する

ふたつのアイテムを合成することで、別のアイテムをひとつ入手できる(合成に使用したアイテムは、どちらもなくなる)。合成は、ブレード同士、シールド同士、アーマー同士(アクセサリーはのぞく)でのみ可能。合成を利用すれば、ほとんどのブレード、シールド、アーマーを入手できるのだ。

◀合成後のアイテムの能力値は、合成に使ったアイテムの能力値の影響を受ける。

EX Info: 2周目以降への引き継ぎ

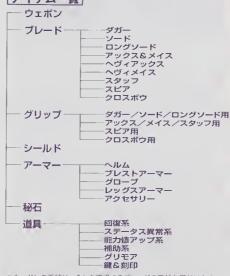
●道具以外のアイテムはつぎの周回へ持ち越される
●能力値アップ系やグリモアはクリア前に使うこと

ゲームクリア時に持っていたアイテム(コンテナ内のものを含む)のほとんどは、つぎの周回に引き継がれる。引き継ぐことが不可能なのは、キュアルートなどの「道具」だけ。とくに、能力値アップ系やグリモアは、残しておいてもメリットがないので、惜しまずに使っていくほうがいい。

◀能力値アップ系の道具で上げた能力値や、グリモアで修得した魔法は2周目以降に引き継がれる。

Q アイテムにはどんな性質がある？

A1 カテゴリーごとに特徴がある

本作のアイテムは、「ウェポン」「秘石」などの7つのカテゴリーにわかれており、さらにそのなかで系統立てがされている(下図参照)。用途や持ち歩ける数、コンテナの最大保管数などは、カテゴリーごとに設定されているのだ。また、右図のように、アイテムはそれぞれが密接に関係し合っている。とくに、ウェポンやシールドを入手したときは、構成するブレード&グリップや装着されている秘石も、同時に手に入れたことになるのを覚えておこう。

※ウェポンの系統は、それを構成するブレードの系統と同じになる

■アイテムの関係

カテゴリーごとの特徴(○…可能、×…不可能)

アイテムの種類	装備	秘石装着	合成	持ち歩ける最大数	コンテナの最大保管数
ウェポン	○	○	×	8個	32個
	●攻撃時に使うアイテム ●名前の変更が可能				
ブレード	×	×	○	16個	64個
	●グリップとともに組み立てるとウェポンになる ●ウェポンのタイプはブレードで決まる				
グリップ	×	×	×	16個	64個
	●ブレードとともに組み立てるとウェポンになる ●ウェポンの秘石装着数はグリップで決まる				
シールド	○	○	○	8個	32個
	●両手装備のウェポンとは併用が不可能 ●バトルモード時のみ効果を発揮する				
アーマー	○	×	○(※1)	16個	64個
	●系統は装備部位を表している ●アクセサリーの能力値のみ、攻撃時にも影響する				
秘石	×	―	×	48個	192個
	●ウェポンやシールドに装着することで効果を発揮 ●特殊効果を得られるものもある				
道具	×	×	×	64種類(※2)	256種類(※2)
	●鍵以外は、一度使うとなくなる ●鍵&刻印はコンテナへの保管や破棄ができない				

※1……アクセサリーは合成不可能
※2……同じ種類の道具は100個ずつまとめて持てるが、それぞれのまとまりは別種類としてカウントされる

A2 材質ごとに特徴がある

ブレード、シールド、アーマー(アクセサリーをのぞく)は、用いられている材質に応じて能力値が修正される。同じ名前のアイテムでも、材質が異なれば、能力値は大きく変わるわけだ。これらのカテゴリーに属するアイテムは、材質がちがっていれば別物だと考えてもいいだろう。

◀アイテム名の頭に付いているアイコンに書かれた英文字が材質を表す。英文字と材質の対応は右表を参照。

■材質の特徴(カッコ内は材質を表す英文字)

ウッド(W)‥‥魔法への防御力がもっとも高い。ブレードには使用されない。
レザー(L)‥‥‥魔法への防御力が高い。ブレードには使用されない。
ブロンズ(B)‥‥突出した能力はないが、全体的にレザーなどより能力値は高い。
アイアン(I)‥‥各能力値を修正するさいの増減幅が小さめ。
ハガネ(H)‥‥‥魔法以外に対する攻撃力や防御力が高い。
シルバー(S)‥‥アンデッド種族やファントム種族に有効。
ダマスクス(D)‥‥ほとんどの能力値が、ほかの材質を上まわる。

Qアイテムを持ち切れなくなったらどうする？

A1 コンテナに入れる

所持アイテムをコンテナに搬入すれば、そのぶん新たにアイテムを入手できるようになる。ただし、コンテナに保管できるアイテムの数にもかぎりがあるので、何でもかんでも搬入するのはひかえたい。

A2 ウェポンを解体する

ウェポンを解体すれば、その所持欄にひとつ空きができる。構成パーツであるブレードとグリップは、解体後も手元に残るため、のちに組み立ててウェポンにもどすことも可能だ。なお、ウェポンとして組み立てた状態でも、ブレードとグリップはそれぞれの所持数にカウントされている。そのため、ウェポンを組み立てたり解体したりしても、ブレードやグリップの所持数は変わらない。

A3 道具を使う

鍵以外の道具は、使うたびに1個ずつ消費される。とくに、能力値を上げるものなど効果が恒久的な道具は、早めに使って所持数を減らすといい。

■早めに使い切ってもかまわない道具

- ●能力値アップ系
- ●刻印
- ●グリモア

A4 合成して数を減らす

端的に言うと、合成とは「ふたつのアイテムを失うかわりに、新しくアイテムをひとつ得る」という作業。結果として、アイテムを合成するたびに、そのカテゴリーの所持数がひとつずつ減ることになる。

A5 破棄する

これまでにあげた4つの方法が無理な場合は、アイテムを破棄するしかない（ただし、鍵と刻印は破棄できない）。破棄したアイテムを取りもどす方法はないし、アイテムを破棄したかわりに何かを得られるということもないので、あくまでも最後の手段として行なおう。なお、対応する魔法を修得（レベルがある魔法は最高レベルまで上昇）ずみのグリモアは、破棄してしまって問題ない。

EX Info: コンテナの利用法と注意点

- ●すべてのコンテナは中身を共有している
- ●一定の手順を踏まないと中身が消えてしまう

コンテナとは、アイテムを保管しておける箱のこと。コンテナに搬入したアイテムは、どのコンテナからでも搬出できる。ただし、コンテナ利用時には、作業の最後にセーブをしないと、そのときの作業内容を取り消されてしまう。また、データセーブ時とコンテナ利用時には、そのときのプレイで最後にセーブしたメモリーカードを本体のスロットに差しておくこと。さもないと、コンテナ内のアイテムがすべて消えてしまうのだ。

◀この画面になるまでは、データを最後にセーブしたメモリーカードを差しておこう。

■コンテナが設置されている場所

部屋番号	エリア名	部屋名
1-5	ワイン貯蔵庫	ワインギルドの間
2-1	地下墓地	復讐を誓った広間
2-13	地下墓地	工房－パワー・ホール
3-10	地下教会	神が降臨した霊地
4-3	市街地 西部	工房－ザ・ブロンズ・ハンマー
7-28	地下街 西部	工房－ワークショップ
8-15	羽虫の森	森が生まれた川
10-7	レアモンデ砦	工房－ファイン・クラフト
14-4	市街地 東部	工房－ジャンクション
14-6	市街地 東部	工房－メタル・ワークス
18-1	キルティア神殿	闇が生まれた聖地
19-22	大聖堂 1階	罪と罰の間

Q装備の性能を上げるには？

A1 DPやPPを上げる

DPとPPは、アイテムの強さ（性能）を左右する数値。ウェポンとシールドにはDPとPPが、アクセサリー以外のアーマーにはDPが設定されている。DP、PPともにさまざまな状況で増減するが（→P.89）、現在値が高いほど、そのアイテムの性能が上がるようになっているのは（下写真）、どちらも同じだ。

A2 アイテムを成長させる

ウェポン、シールド、アーマー（アクセサリーをのぞく）は、使っていると種族パラメータや属性パラメータが成長する。これを利用して、アイテムの性能を上げていこう。ただし、"成長"と言っても、数値が下がることもあるので注意。

A3 秘石を装着する

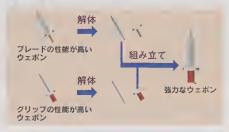
秘石を装着すれば、下にあげたふたつの効果を得ることができる。ただし、秘石が装着可能なのは、ウェポンとシールドだけ。また、装着できる数は、ウェポンやシールドの種類ごとに決まっており、それがゼロのものには秘石を装着することができない。

■秘石装着によって得られる効果

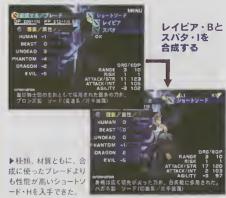
Ⓐウェポン（またはシールド）の各能力値に、秘石の能力値が加えられる。同種の秘石を複数装着した場合は、重複して加算される。

Ⓑ装着したアイテムを装備しているときに、秘石が持つ特殊効果が発揮される。同種の秘石を複数装着しても、効果は同じ。

A4 構成パーツを組みかえる

手持ちのウェポンを解体し、能力値の高いブレードとグリップを選んでウェポンを組み立てれば、それだけでより高い性能のウェポンを手にすることができる。能力値のほかにも、タイプや秘石装着数に着目して組みかえてみるのもいいだろう。

A5 合成する

使ったアイテムの組み合わせによって、さまざまな品が得られる「合成」をうまく利用すれば、ゲーム序盤でも強力なアイテムを入手できる。一部の能力値は、合成によって高めることも可能だ。

▶種類、材質ともに、合成に使ったブレードよりも性能が高いショートソード・Hを入手できた。

EX Info: ファクトリーについて

- ●ファクトリー内でのみ実行可能なコマンドがある
- ●ファクトリーごとに合成に使える材質が制限される

アイテム画面の「セットアップ」にある「組み立て」「修理」「合成」の各コマンドは、ファクトリー内でしか実行できない。さらに、合成については、使用できる材質がファクトリーごとに制限されている。各ファクトリーの所在地と、合成に使用可能な材質は、P.90の一覧表を参照。

◀ファクトリーには、かならずコンテナがあるので、組み立てや合成を行なうためにアイテムを持ち歩く必要はない。

ITEM

アイテムANALYSIS

魔都レアモンデに出現するモンスターは手ごわく、探索は困難をきわめる。しかし、これから明らかにする4つのポイントを理解し、アイテムの持つ性能を存分に発揮できるようになれば、戦いは格段にラクになるはずだ。

POINT I 装備の成長を知る ―アイテムの能力値の変化について

◆装備が成長するシステム◆

アイテムのなかでも装備が可能なもの――ウェポン、シールド、アーマー(アクセサリーをのぞく)は、装備してバトルを行なっていると、たまに能力値が成長する。ただし、成長とは言っても、厳密には"能力値の変化"であり、マイナス方向に成長する(=数値が下がる)こともあるのだ。

成長によって変化する要素

アイテムの能力値のうち、成長する可能性があるのは、種族パラメータと属性パラメータのふたつ。基本的にこのふたつのパラメータは、モンスターと戦っているさい、その敵に対して有利になるような方向へと成長していくのだ。

◀たとえば、イービル種族であるゴーレムと戦っていると、イービル種族に対して強くなるように成長していく。

成長による効果

①装備に個性が出る
戦うモンスターの種族やそのモンスターが苦手とする属性に応じて装備を取りかえていると、各アイテムは、それを使って戦ってきた種族や属性に対して効果的なものへと変化していく。こういったアイテムを、種族または属性ごとに用意すれば、どんなモンスターが相手でも有利に戦える。

②装備の称号が変化する
種族パラメータや属性パラメータが一定値以上に上がったウェポンやアーマーには、「装備称号」というものがつく(→P.470)。ただし、それを得ることでウェポンなどの性能が変化するわけではないので、あくまでもそのアイテムの強さの目安と考えておくのがいいだろう。

成長の確認方法

オプション画面で「武器成長値の表示」や「防具成長値の表示」をONにしておけば、アイテムが成長した直後に、成長した能力値が画面左下に表示される。また、装備中のアイテムの能力値をステータス画面で表示させると、"装備してから現時点までに成長した能力値の変化量"を確認することが可能だ(アイテム画面では見ることができないので注意)。なお表示された数値は、装備を変更する、セットアップのいずれかのコマンドを実行する、ロードを行なう、といった行動をとった時点でゼロにもどってしまう(成長した能力値がゼロになるわけではない)。

◀ステータス画面で装備の能力値を見ると、各数値の右端に成長量が表示される。

成長した能力値の詳細

厳密に言うと「ウェポンの種族パラメータや属性パラメータの成長」とは、その構成パーツであるブレードの種族パラメータや属性パラメータが成長していることを指す。つまり、ウェポンを解体しても、成長したぶんの能力値はそのままブレードに残っているわけだ。ちなみに、秘石にも種族パラメータや属性パラメータが存在するが、ウェポンやシールドが成長しても、それに装着している秘石が成長するようなことはない。

A 種族パラメータの成長法則

戦っているモンスターの種族に合わせて成長する

種族パラメータの成長の仕組みは以下のとおりだ。なお、それぞれの条件は、各装備ごとに判定される。
❶下表にある条件を満たすと、戦っている敵の種族と同じ種族パラメータが、ランダムで1上昇する。
❷上記の❶で種族パラメータが上昇した場合、対応する種族パラメータ(右表)がランダムで1低下する。

種族パラメータが成長する条件

種族パラメータが成長する条件	この条件で成長するアイテム
基本攻撃かブレイクアーツでダメージを与える	装備中のウェポン
魔法以外の攻撃によってダメージを受ける	装備中のシールド(※)、およびダメージを受けたリムに装備中のアーマー

※……バトルモード中のみ

種族パラメータの上昇と低下の関係

上昇した種族パラメータ	低下する可能性がある種族パラメータ ヒューマン	ビースト	アンデッド	ファントム	ドラゴン	イービル
ヒューマン	―	○	○	―	―	―
ビースト	―	―	○	○	―	―
アンデッド	―	―	―	○	○	―
ファントム	―	―	―	―	○	○
ドラゴン	○	―	―	―	―	○
イービル	○	○	―	―	―	―

※「○」のついた種族パラメータが、低下する可能性がある

B 属性パラメータの成長法則

アイテムに影響した属性に合わせて成長する

属性パラメータが成長する仕組みは以下のとおり。こちらも、各装備ごとに判定が行なわれる。
❶下表にある条件を満たすと、条件ごとに決まった属性パラメータが、ランダムで1上昇する。
❷上記の❶で属性パラメータが上昇した場合、対応する属性パラメータ(右表)がランダムで1低下する。ただし、属性魔法を使用したときに起こる属性パラメータの成長だけは特殊で、成長する条件さえ満たせば、❶で上昇しなかったときでも低下の判定が行なわれる。

属性パラメータの上昇と低下の関係

上昇した属性パラメータ	低下する可能性がある属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒
物理	―	○	○	○	○	○	○
風	○	―	―	○	―	―	―
火	○	―	―	―	○	―	―
土	○	○	―	―	―	―	―
水	○	―	○	―	―	―	―
神聖	○	―	―	―	―	―	○
暗黒	○	―	―	―	―	○	―

※「○」のついた属性パラメータが、低下する可能性がある

属性パラメータが成長する条件

属性パラメータが成長する条件	この条件で成長するアイテム	上昇する属性パラメータ
基本攻撃かブレイクアーツでダメージを与える	装備中のウェポン	狙ったリムの属性と相反する属性(※1)
ウェポンに属性魔法を使用する、またはその属性魔法の効果が消える	属性魔法の対象となったウェポン	上昇した(していた)属性パラメータの属性
攻撃でダメージを受ける	装備中のシールド(※2)、およびダメージを受けたリムに装備中のアーマー	受けた攻撃の属性
「ヒール」でHPが回復する	装備中のシールド(※2)、および装備中のすべてのアーマー	神聖属性
シールドやアーマーに使った属性魔法の効果が消える	属性魔法の対象となったシールド、およびアーマー	上昇していた属性パラメータの属性

※1……リムの属性が物理属性の場合は、上昇する属性も物理属性となる
※2……バトルモード中のみ

属性に関する補足

①相反する属性
各属性には、相反する属性が設定されている。その関係は以下のとおり。なお、物理と相反する属性はない。

②リムの属性
対象となるリム、そのリムに装備中のアーマー、シールド――これらの属性パラメータを、「火」などの項目ごとに合計し、もっとも数値の高かった項目が、そのリムの属性となる。

③攻撃の属性
基本攻撃の属性は、攻撃に使われたウェポンの属性パラメータのなかで、もっとも数値の高い属性となる(素手の場合は物理属性)。特殊攻撃、ブレイクアーツ、魔法については、個々に属性が設定されている。

POINT II アイテムの組み合わせを知る
—組み立てと解体について

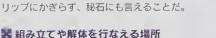
◆アイテムを組み立てたり解体する◆

「武器を組み立てる」コマンドでは、手持ちのブレードとグリップを使ってウェポンを組み立てることができる。逆に「解体する」コマンドでは、ブレードとグリップへの分解に加えて、秘石の取りはずしが一度に実行可能。なお、シールドも解体することができるが、実行しても秘石が取りはずされるだけだ。

ウェポン、ブレード、グリップの関係

ウェポンは、ブレードやグリップで構成されるものだが、ウェポンに使われているブレードやグリップも、それぞれの所持欄に表示されている。つまり、ウェポンを組み立てても、使用されたブレードとグリップが所持欄から消えることはないのだ。なお、ウェポンに使われている場合には、「SET」というアイコンがつき、区別される。これは、ブレードとグリップにかぎらず、秘石にも言えることだ。

◀「サーチ」コマンドを使うと、そのアイテムを含んでいるウェポンまたはシールドを検索できる。

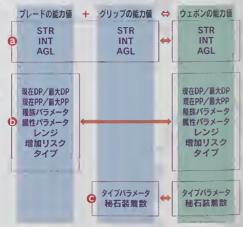
組み立てや解体を行なえる場所

ウェポンの組み立ては、ファクトリー内でのみ可能。ファクトリーの数はそれほど多くないので、立ち寄ったさいには、のちに必要となりそうなウェポンを、あらかじめ組み立てておくといいだろう。一方、解体はファクトリー以外の場所でも行なえる。

ブレードとグリップの対応

グリップは、組み合わせられるブレードの種類が決まっている。その対応は、グリップの系統名(スピア用など)で判別が可能だ。なお、アックス/メイス/スタッフ用のグリップは、ヘヴィアックスやヘヴィメイスのブレードとも組み合わせられる。

ウェポンを組み立て&解体したときの能力値の変動

ウェポンの能力値は、その構成パーツであるブレードとグリップの能力値から算出される。具体的には、ブレードとグリップの両方に存在している能力値(右図のⓐ)は、ふたつの構成パーツの合計値となり、ブレードかグリップのどちらかにしかない能力値(右図のⓑとⓒ)は、そのままウェポンに引き継がれる、という形になっているのだ。ちなみに、打撃系や切断系などのタイプも、ブレードのものがそのままウェポンへ引き継がれる。

◀組み立て画面でブレードとグリップを選べば、組み立てるウェポンの能力値を知ることができる。

POINT III DPとPPについて知る
—DPとPPの増減について

◆DPとPPが増減する状況とは？◆

DPとPPは、アイテムの性能を大きく左右する数値。どちらも、現在値が高いほどアイテムの性能が良くなるので、高めの数値をたもっておきたいところだが、右表にあげた行動をとるたびに増減してしまうのだ。なお、修理以外の行動の場合、そのときに装備しているアイテムの現在DPや現在PPしか増減しない。もし、現在DPや現在PPを減少させたくないのであれば、その装備をはずしてしまうのも、ひとつの対処法だ。アビリティの効果による変化量は、バトルアビリティDATABASE(→P.74)にくわしく書いてあるので、そちらを参照のこと。

◀DPとPPは「そのアイテムを使った行動を起こすと変化する」と考えていい。

DPとPPの増減条件(⬆…増加、⬇…減少)

行動		DP ウェポン	DP シールド(※1)、アーマー	PP ウェポン	PP シールド(※1)
ウェポンでダメージを与える		⬇	—	⬆	—
修理する		⬆	⬆	⬇	⬇
攻撃かトラップでダメージを受ける(※2)		⬇	⬇	⬆	⬆
バトルモード中に時間が経過する		—	—	⬇	⬇
バトルアビリティを使用する	[illegible]インダメージ	⬆	—	—	—
	[illegible]インファントム	—	—	⬆	—
	ファント[illegible]	—	—	⬇	—
	[illegible]	—	—	—	⬇

※1……修理をのぞき、シールドのDPとPPはバトルモード中でのみ増減する
※2……トラップでダメージを受けた場合のみ、ウェポンのDPとPPが変化する

攻撃時・防御時のDPとPPの変化

ウェポンによる攻撃でダメージを与えたときや、何らかの攻撃もしくはトラップでダメージを受けたとき、装備のDPやPPが変化する。それぞれの変化量は下記のとおり。ただし、アーマーは、攻撃で対象となったリムに装備しているもののDPのみが減少し、その量はリムが受けたダメージから算出される。たとえば、ユニット単体の攻撃で100のダメージを受けたとしよう。ユニットを対象とした攻撃によるダメージは、リムへ均等に割り振られるため、各リムは20ずつダメージを受ける。よって、この場合、シールドのDPのほうが、各アーマーのDPよりも減少する量が多くなるのだ。

現在DPの変化
➡ダメージ量に応じて減少する(小数点以下まで計算・蓄積されるが、現在のDPの表示は小数点以下を切り上げた数値になる)

現在PPの変化
➡ダメージの10%分(小数点以下切り捨て)だけ増加する

修理によるDPとPPの変化

修理とは、PPを減少させるかわりにDPを増加させる作業のことで、ファクトリー内でのみ実行可能。セットアップ画面で「修理する」を選ぶと、所持しているウェポン、ブレード、シールド、アーマーに対して一括で修理が行なわれる。なお、アーマーを修理した場合はDPが増加するだけで、デメリットはない。

現在DPの変化
➡最大値まで増加する

現在PPの変化
➡現在DPの増加分と同じだけ減少する(現在PPが現在DPの増加分より少ない場合、現在PPはゼロになる)

バトルモード中のPPの変化

バトルモード中は、装備の現在PPが少しずつ減少していく。なお、現在DPに変化はない。

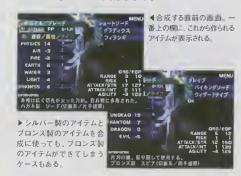
現在PPの変化
➡3秒ごとに1ずつ減少する

POINT IV

合成のすべてを知る

―合成で作られるアイテムについて

◆アイテムの合成とは◆

セットアップ画面の「合成する」コマンドを実行すると、任意に選んだふたつのアイテムを失うかわりに、種類や材質が異なる(同じになる場合もある)アイテムをひとつ作ることができる。この作業を「合成」という。ほかの方法では入手できないアイテムを作り出せたり、バトルで成長させなくても能力値を変化させることができるなど、合成のメリットは大きい。ただし、合成に使ったアイテムよりも性能の良いアイテムを作り出せるとはかぎらないので、よく考えてから実行しよう。

合成に使用可能なアイテムとは

合成に使用するアイテムの組み合わせには、下記のふたつのルールがある。秘石や道具は合成に使えないし、ブレードとアーマーを使って合成するといったこともできない。ただし、ブレード同士、またはアーマー同士であれば、「ヘルムとグローブ」というように系統が異なるものを使って合成することは可能だ。また、合成に使うアイテムの材質に関しても、その組み合わせに制限はない。ただし、ファクトリーごとに、合成であつかえる材質が設定されているので要注意。

■組み合わせに関するルール

- Ⓐブレード同士、アーマー同士、シールド同士でのみ合成が可能
- Ⓑ合成で作られるアイテムのカテゴリーは、合成に使ったアイテムのものと同じ

◀合成する直前の画面。一番上の欄に、これから作られるアイテムが表示される。

▶シルバー製のアイテムとブロンズ製のアイテムを合成に使っても、ブロンズ製のアイテムができてしまうケースもある。

◀ウェポンとして組み立ててあるブレードも合成に使用可能。選ぶと自動的に解体されて、合成が行なわれる。

ファクトリーによって合成に使える材質が制限される

アイテムの合成は、ファクトリー内でしか行なうことができない。しかも、各ファクトリーでは合成に使えるアイテムの材質が決まっているのだ。下表に、すべてのファクトリーの所在地と、そのファクトリーで合成に使えるアイテムの材質をまとめてある。

ただし、制限されるのは、合成に使うアイテムの材質だけ。たとえば、ブロンズ製とアイアン製のアイテムでしか合成が行なえない市街地 西部『工房―ザ・ブロンズ・ハンマー』(MAP 4-3)でも、合成でハガネ製のアイテムなどを作り出すことは可能だ。

ファクトリーの所在地と、合成に使える材質

部屋番号	エリア名	部屋名	合成に使える材質						
			ウッド	レザー	ブロンズ	アイアン	ハガネ	シルバー	ダマスクス
MAP 2-13	地下墓地	工房ーパワー・ホール	○	○	○	―	―	―	―
MAP 4-3	市街地 西部	工房ーザ・ブロンズ・ハンマー	―	―	○	○	―	―	―
MAP 10-7	レアモンデ砦	工房ーファイン・クラフト	―	―	○	○	○	―	―
MAP 14-6	市街地 東部	工房ーメタル・ワークス	―	―	―	―	―	○	○
MAP 14-4	市街地 東部	工房ージャンクション	○	○	○	○	○	―	―
MAP 7-28	地下街 西部	工房ーワークショップ	○	○	○	○	○	○	○

※「○」のついた材質のアイテムを合成に使用できる

◆合成で作られるアイテムの種類と材質◆

合成によって作られるアイテムの種類と材質は、個別に決定される。それぞれの決定法則は下記のとおり。なお、合成画面において、合成に使うアイテムの並び順が結果に影響することは基本的にないが、一部、どちらのアイテムを上段に選んだかによって、作られるアイテムが変わる組み合わせもある。

▲このように、合成画面で上段と下段のアイテムを入れかえると、合成結果が変わってしまう組み合わせもあるのだ。

Ⓐ アイテムの種類の決定法則

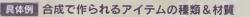
合成に使うアイテムの種類の組み合わせによって決定する

合成後に作られるアイテムの種類は、どんなアイテムを合成に使ったかによって決まる。使うアイテムと作られるアイテムの種類の関係をまとめたものが、ブレード用、シールド用、アーマー用の3種類がある「合成表」だ(→P.94)。合成に使うふたつのアイテムに該当した縦列と横列をたどると、それが交差する場所に番号が書かれている。この番号は、表内の「合成に使うアイテム」の欄に割り振られているアイテムごとの番号を表す。つまり、列が交差した場所に書かれている番号に対応したアイテムが、合成によって作られることになるわけだ。

Ⓑ アイテムの材質の決定法則

合成に使うアイテムの系統と材質の組み合わせで決定する

合成によって作られるアイテムの材質は、合成に使ったふたつのアイテムの系統(ダガーやヘルムなど)と材質によって決まる。それをまとめたものが「材質合成表」(→P.100)。こちらも、合成表と同じようにブレード用、シールド用、アーマー用の3種類があるのだ。合成に使うふたつのアイテムの系統&材質に該当した縦列・横列をたどると、列が交差する場所には、「合成に使うアイテムの材質と系統」の欄に割り振られた材質ごとの番号が書かれている。合成によって作られるアイテムの材質は、この番号に対応したものになるのだ。

具体例 合成で作られるアイテムの種類&材質

「クリス・B」と「タバール・D」を合成する

Ⓐ アイテムの種類

ブレード合成表で、クリスの列とタバールの列が交差した場所に書かれている数字は46。表内の「合成に使うアイテム」欄で46に対応しているウォーハンマーが、この合成で作られることになる。

(P.94より)

Ⓑ アイテムの材質

ブレード材質合成表で、クリス・Bが該当するブロンズ製ダガーの列と、タバール・Dが該当するダマスクス製アックス&メイスの列が交差する場所の番号は7。よって、作られるアイテムの材質はダマスクスになる。

(P.100より)

ⒶとⒷの結果から、この合成では「ウォーハンマー・D」が作られる

◆合成で作ったアイテムの能力値◆

合成で作られるアイテムの能力値は、合成に使ったアイテムの能力値をもとにして決まる。その法則は以下のA～Eの5種類で、能力値ごとに、どの法則によって計算されるのかが決まっているのだ。

◀合成では、成長で変化させることができないタイプパラメータを上げることも可能だ。

以降のA～E内での合成例では、「ラウンドシールド・Iとカセロルシールド・Bを合成に使ってヒーターシールド・Hを作る」というケースをもとに、能力値がどのように決定されるのかを解説していく。

A STR・INT・AGL・レンジ・増加リスク・タイプ・秘石装着数の決定法則

合成で新たに作られたアイテムの種類&材質に依存する

これらの要素に関しては、合成によって作られたアイテムの種類と材質によって決定される。つまり、"合成に何を使ったか"ではなく、"合成で何ができたか"によって、能力値が決まるわけだ。アイテムの種類と材質によって、具体的にどのような数値となるのかについては、「アイテムLIST・データ編」(→P.108～)を参照してほしい。

合成例 合成で作られるアイテムのSTR

この例の合成で作られるアイテムはヒーターシールド・H。ヒーターシールド自体のSTRが18、その材質であるハガネのSTR修正値は6。よって、ヒーターシールド・HのSTRは、その合計である24になる。

B 現在DP・最大DPの決定法則

最大値は合成前のアイテムの平均値、現在値は満タンになる

合成によって新たに作られるアイテムの最大DPは、合成に使ったふたつのアイテムの最大DPを平均したものとなる。一方の現在DPは、合成に使ったアイテムの現在DPとは無関係で、作られたアイテムの最大DPと同じ値(満タン)になるのだ。つまり、合成に使うアイテムを事前に修理して現在DPを回復させておく必要はない。

合成例 合成で作られるアイテムのDP

合成に使ったふたつのアイテムの最大DPの平均値85が、ヒーターシールド・Hの最大DPおよび現在DPに。

ラウンドシールド・IのDP 92/92
カセロルシールド・BのDP 51/79
→ 合成 → ヒーターシールド・HのDP 85/85

※数値は「現在値/最大値」。DPは小数点以下まで計算されている

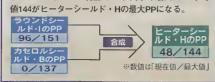
C 現在PP・最大PPの決定法則

現在値、最大値ともに合成に使ったアイテムの平均値となる

PPの場合、合成で作られるアイテムの現在値と最大値は、合成に使ったアイテムの現在値と最大値を、それぞれ平均したものとなる(小数点以下は切り捨て)。なお、平均値になるということは、作られるアイテムの最大PPが、合成に使ったアイテム両方の最大PPを超えることはないということで、つまり、合成をくり返すと最大PPが下がっていく場合もあるのだ。

合成例 合成で作られるアイテムのPP

合成に使ったアイテムの現在PPの平均値48がヒーターシールド・Hの現在PPに、同じく最大PPの平均値144がヒーターシールド・Hの最大PPになる。

※数値は「現在値/最大値」

D 種族パラメータ・属性パラメータの決定法則

最高値と最低値は引き継がれるが、それ以外は計算で算出される

種族パラメータと属性パラメータは、同じ法則で決定される。種族パラメータを例にすると、ヒューマンやイービルなどの項目ごとに、以下のような手順で導き出されるのだ。

❶合成に使ったふたつのアイテムに設定されている、すべての種族パラメータのなかで、最高値と最低値は、作られるアイテムの同じ項目へ引き継がれる。もし、最高値と最低値が同じ項目になった場合は、最高値のほうが引き継がれる(最低値の引き継ぎは行なわれない)。また、同じ値のために最高値および最低値が複数の項目になった場合は、すべての項目で引き継ぎが行なわれる。

❷上記❶以外の項目では、右記のように、合成に使ったふたつのアイテムの数値を合計して、それに特定の倍率を掛けたものが、合成で作られるアイテムでの数値となる。

■最高値、最低値の項目以外での計算式

合成に使ったふたつのアイテムの合計値 ×倍率＝ 合成で作られるアイテムの数値

※項目ごとに計算、小数点以下は切り捨て

倍率の決定方法

下表の法則で決定。「合成に使った両アイテムにおいて、もっとも数値が高い項目」の関係は下図のとおり。

合成に使った両アイテムにおいて、もっとも数値が高い項目(※)		合成に使った両アイテムの材質 同じ	異なる
	[illegible]	×0.8	×0.7
	[illegible]	×0.6	×0.5
	相反	×0.4	×0.3

※……種族パラメータを決めるときは種族パラメータのみ、属性パラメータを決めるときは属性パラメータのみが対象

※隣り合う種族と相反関係にある　※物理はどの属性とも相反しない

合成例 合成で作られるアイテムの属性パラメータ

合成に使うアイテムの数値のうち、最高値はラウンドシールド・Iの物理属性の10、最低値はカセロルシールド・Bの風と火属性の−5。これらはそのままヒーターシールド・Hへ引き継がれ、残りは、項目ごとに数値を合計して倍率を掛ける。合成に使うアイテムの材質はアイアンとブロンズ(異なる)、一番数値が高い項目はどちらも物理属性(同一)なので、倍率は0.7に。

	ラウンドシールド・Iの能力値	+ カセロルシールド・Bの能力値	⇒ ヒーターシールド・Hの能力値
物理	10	8	10
風	0	−5	−5
火	−4	−5	−5
土	−4	3	0
水	0	3	2
神聖	−1	−2	−2
暗黒	−1	−2	−2

E タイプパラメータの決定法則

合成に使ったアイテムの平均値に倍率を掛けて算出する

タイプパラメータも、属性パラメータなどと同様に、合成で作られるアイテムの数値が打撃、切断、貫通の各項目ごとに算出される。合成に使ったアイテムの数値を項目ごとに合計、その値に下表の法則で決められた倍率を掛けて算出したものが、合成で作られるアイテムでの数値となるのだ。

■各項目の計算式

合成に使ったふたつのアイテムの合計値 ×倍率＝ 合成で作られるアイテムの数値

※項目ごとに計算、小数点以下は切り捨て

倍率の決定方法

合成に使ったアイテム同士で、材質と一番数値が高いタイプパラメータの項目を比較し、下表のように決定。

合成に使った両アイテムにおいて、もっとも数値が高い項目		合成に使った両アイテムの材質 同じ	異なる
	[illegible]	×0.8	×0.6
	[illegible]	×0.6	×0.4

合成例 合成で作られるアイテムのタイプパラメータ

合成に使ったふたつのアイテムの材質が異なり、一番数値の高い項目が両方とも同じ打撃系なので、倍率は0.6。これを、各アイテムの数値を項目別に合計した値に掛けて、ヒーターシールド・Hの能力値が決まる。

	ラウンドシールド・Iの能力値	+ カセロルシールド・Bの能力値	⇒ ヒーターシールド・Hの能力値
打撃	18	20	22
切断	0	0	0
貫通	0	0	0

Blade ブレード合成表～Aブロック～

※表内の数字は、ブレード名に併記している数字と対応

●ブレード合成表について●

ブレード合成表全体図
Aブロック
Bブロック
Cブロック

ブレードの組み合わせ数は膨大であるため、その合成表は巨大になる。そこで、ブレード合成表については、全体を左図のようにA、B、Cの3つのブロックに分割し、下記のページにわけて掲載している。

●Aブロック……P.94～95に掲載
●Bブロック……P.96～97に掲載
●Cブロック……P.98～99に掲載

合成に使うアイテム（縦＝上段、横＝下段）

分類	No.	名前	1 バトルナイフ	2 スクラマサクス	3 ダーク	4 キドニーダガー	5 ベシュカド	6 チンクエディア	7 クリス	8 ハットチェット	9 ククリ	10 バゼラード	11 スティレット	12	13 スパタ	14 グラディウス	15 レイピア	16 ショートソード	17 フィランギ	18 シャムシール	19 ファルシオン	20 ショテル
ダガー	1	バトルナイフ	1																			
ダガー	2	スクラマサクス	1	2																		
ダガー	3	ダーク	4	4	4																	
ダガー	4	キドニーダガー	4	5	5	4																
ダガー	5	ベシュカド	2	5	1	6	5															
ダガー	6	チンクエディア	3	2	6	7	7	6														
ダガー	7	クリス	4	3	2	1	8	8	7													
ダガー	8	ハットチェット	5	4	3	2	7	1	9	8												
ダガー	9	ククリ	6	5	4	3	2	8	1	10	9											
ダガー	10	バゼラード	7	6	5	4	3	2	8	1	1	11										
ダガー	11	スティレット	8	7	6	5	4	3	2	9	10	1	12									
ダガー	12																					
ソード	13	スパタ	13	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8		13							
ソード	14	グラディウス	13	14	2	2	2	2	3	4	5	6	7		13	14						
ソード	15	レイピア	13	14	25	3	3	3	3	3	4	5	6		16	13	15					
ソード	16	ショートソード	13	14	15	26	4	4	4	4	4	4	5		13	14	13	16				
ソード	17	フィランギ	13	14	15	36	27	35	5	5	5	5	5		14	16	※1	18	17			
ソード	18	シャムシール	14	14	15	16	38	28	37	6	6	6	6		15	14	※2	15	19	18		
ソード	19	ファルシオン	15	14	15	16	17	40	29	39	7	7	7		16	15	17	13	18	20	19	
ソード	20	ショテル	16	15	15	16	17	18	42	30	41	8	8		17	16	15	14	19	13	21	20
ソード	21	コラ	17	16	15	16	17	18	19	44	31	43	9		18	17	16	15	14	18	15	13
ソード	22	コピス	18	17	16	16	17	18	19	20	46	32	45		19	18	17	16	15	14	21	20
ソード	23	サムライブレード	19	18	17	16	17	18	19	20	21	48	33		20	19	18	17	16	15	14	15
ソード	24																					
ロングソード	25	ブロードソード	25	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8		25	13	13	13	14	15	16	17
ロングソード	26	バイキングソード	25	35	1	2	2	2	3	4	5	6	7		25	26	35	14	14	14	15	16
ロングソード	27	カタナ	25	26	37	36	3	3	3	3	4	5	6		25	26	27	37	36	15	15	15
ロングソード	28	ワルーンソード	26	26	27	39	38	4	4	4	4	4	5		26	26	27	28	39	38	16	16
ロングソード	29	クレイモアー	27	26	27	51	41	40	5	5	5	5	5		27	26	27	28	51	41	40	17
ロングソード	30	スキアヴォーナ	28	27	27	28	52	43	42	6	6	6	6		28	27	27	28	29	52	43	42
ロングソード	31	バスタードソード	29	28	27	28	29	53	45	44	7	7	7		29	28	27	28	29	30	53	45
ロングソード	32	ファルクス	30	29	28	28	29	30	54	47	46	8	8		30	29	28	28	29	30	31	54
ロングソード	33	ルーンブレード	31	30	29	28	29	30	31	55	49	48	9		31	30	29	28	29	30	31	32
ロングソード	34																					
アックス&メイス	35	ハンドアックス	35	36	1	1	2	3	4	5	6	7	8		35	36	13	13	14	15	16	17
アックス&メイス	36	ゴブリンクラブ	36	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8		36	13	13	13	14	15	16	17
アックス&メイス	37	バトルアックス	35	37	38	2	2	2	3	4	5	6	7		35	37	38	14	14	14	15	16
アックス&メイス	38	スパイクドクラブ	36	38	2	2	2	2	3	4	5	6	7		36	38	14	14	14	14	15	16
アックス&メイス	39	フランキスカ	37	37	39	40	3	3	3	3	4	5	6		37	37	39	40	15	15	15	15
アックス&メイス	40	オニオンシェイプ	38	38	40	51	3	3	3	3	4	5	6		38	38	40	51	15	15	15	15
アックス&メイス	41	タバルジン	39	37	39	65	42	51	4	4	4	4	5		39	37	39	65	42	51	16	16
アックス&メイス	42	スモールスパイク	40	38	40	58	52	65	4	4	4	4	5		40	38	40	58	52	65	16	16
アックス&メイス	43	チャクマク	41	39	39	41	66	44	52	5	5	5	5		41	39	39	41	66	44	52	17
アックス&メイス	44	モーニングスター	42	40	40	42	59	53	66	5	5	5	5		42	40	40	42	59	53	66	17
アックス&メイス	45	タバール	43	41	39	41	43	67	46	53	6	6	6		43	41	39	41	43	67	46	53
アックス&メイス	46	ウォーハンマー	44	42	40	42	44	60	54	67	6	6	6		44	42	40	42	44	60	54	67
アックス&メイス	47	ブローバー	45	43	41	41	43	45	68	48	54	7	7		45	43	41	41	43	45	68	48
アックス&メイス	48	ビッグハンマー	46	44	42	42	44	46	61	55	68	7	7		46	44	42	42	44	46	61	55
アックス&メイス	49																					
アックス&メイス	50																					

分類	No.	名前	21 コラ	22 コピス	23 サムライブレード	24	25 ブロードソード	26 バイキングソード	27 カタナ	28 ワルーンソード	29 クレイモアー	30 スキアヴォーナ	31 バスタードソード	32 ファルクス	33 ルーンブレード	34
ソード	21	コラ	22													
ソード	22	コピス	13	23												
ソード	23	サムライブレード	21	22	23											
ソード	24															
ロングソード	25	ブロードソード	18	19	20		25									
ロングソード	26	バイキングソード	17	18	19		25	26								
ロングソード	27	カタナ	16	17	18		28	25	27							
ロングソード	28	ワルーンソード	16	16	17		25	25	29	28						
ロングソード	29	クレイモアー	17	17	17		26	27	25	30	29					
ロングソード	30	スキアヴォーナ	18	18	18		27	26	28	25	31	30				
ロングソード	31	バスタードソード	44	19	19		28	27	26	27	29	25	32			
ロングソード	32	ファルクス	47	46	20		29	28	27	26	30	31	25	33		
ロングソード	33	ルーンブレード	55	49	48		30	29	28	27	26	30	25	31	33	
ロングソード	34															
アックス&メイス	35	ハンドアックス	18	19	20		35	36	25	25	26	27	28	29	30	
アックス&メイス	36	ゴブリンクラブ	18	19	20		36	25	25	25	26	27	28	29	30	
アックス&メイス	37	バトルアックス	17	18	19		35	37	38	26	26	26	27	28	29	
アックス&メイス	38	スパイクドクラブ	17	18	19		36	38	26	26	26	26	27	28	29	
アックス&メイス	39	フランキスカ	16	17	18		37	37	39	40	51	27	27	27	28	
アックス&メイス	40	オニオンシェイプ	16	17	18		38	38	57	51	65	27	27	27	28	
アックス&メイス	41	タバルジン	16	16	17		39	37	39	65	42	52	28	28	28	
アックス&メイス	42	スモールスパイク	16	16	17		40	38	40	58	52	66	28	28	28	
アックス&メイス	43	チャクマク	17	17	17		41	39	39	41	66	44	53	29	29	
アックス&メイス	44	モーニングスター	17	17	17		42	40	40	42	59	53	67	29	29	
アックス&メイス	45	タバール	18	18	18		43	41	39	41	43	67	46	54	30	
アックス&メイス	46	ウォーハンマー	18	18	18		44	42	40	42	44	60	54	68	30	
アックス&メイス	47	ブローバー	54	19	19		45	43	41	41	43	45	68	48	55	
アックス&メイス	48	ビッグハンマー	68	19	19		46	44	42	42	44	46	61	55	69	
アックス&メイス	49															
アックス&メイス	50															

分類	No.	名前	35 ハンドアックス	36 ゴブリンクラブ	37 バトルアックス	38 スパイクドクラブ	39 フランキスカ	40 オニオンシェイプ	41 タバルジン	42 スモールスパイク	43 チャクマク	44 モーニングスター	45 タバール	46 ウォーハンマー	47 ブローバー	48 ビッグハンマー	49	50
アックス&メイス	35	ハンドアックス	35															
アックス&メイス	36	ゴブリンクラブ	36	36														
アックス&メイス	37	バトルアックス	35	35	37													
アックス&メイス	38	スパイクドクラブ	36	36	38	38												
アックス&メイス	39	フランキスカ	39	35	41	37	39											
アックス&メイス	40	オニオンシェイプ	38	38	57	42	51	40										
アックス&メイス	41	タバルジン	35	37	39	37	43	65	41									
アックス&メイス	42	スモールスパイク	40	36	38	38	58	44	52	42								
アックス&メイス	43	チャクマク	37	39	41	37	35	39	45	66	43							
アックス&メイス	44	モーニングスター	42	38	40	40	40	42	59	46	53	44						
アックス&メイス	45	タバール	39	41	37	39	43	39	41	41	45	67	47					
アックス&メイス	46	ウォーハンマー	44	40	42	38	40	44	42	36	60	44	54	48				
アックス&メイス	47	ブローバー	41	43	39	41	37	39	45	41	43	43	35	68	49			
アックス&メイス	48	ビッグハンマー	46	42	44	40	42	38	42	46	44	42	61	36	55	50		
アックス&メイス	49																	
アックス&メイス	50																	

※1……フィランギを上段に選ぶと13、レイピアを上段に選ぶと16になる
※2……シャムシールを上段に選ぶと16、レイピアを上段に選ぶと13になる

Cブロック（P.98～99）

Bブロック（P.96～97）

Bブロック（P.96～97）

ブレード合成表～Bブロック～

※表内の数字は、ブレード名に併記している数字と対応

⇧ Aブロック（P.94～95）

合成に使うアイテム：ダガー（1～12）、ソード（13～20）

分類	No.	名称	1 バトルナイフ	2 スクラマサクス	3 ダーク	4 キドニーダガー	5 ベシュカド	6 チンクエディア	7 クリス	8 ハットチェット	9 ククリ	10 バゼラード	11 スティレット	12	13 スパタ	14 グラディウス	15 レイピア	16 ショートソード	17 フィランギ	18 シャムシール	19 ファルシオン	20 ショテル
ヘヴィアックス	51	ギサルメアックス	51	65	58	1	2	3	4	5	6	7	8	?	51	65	58	13	14	15	16	17
ヘヴィアックス	52	ラージクレセント	51	52	71	66	59	2	3	4	5	6	7	?	51	52	71	66	59	14	15	16
ヘヴィアックス	53	バンパーブレード	52	52	52	53	72	67	60	3	4	5	6	?	52	52	52	53	72	67	60	15
ヘヴィアックス	54	バルブリガン	53	53	52	53	53	54	73	68	61	4	5	?	53	53	52	53	53	54	73	68
ヘヴィアックス	55	ダブルブレード	54	54	53	53	53	54	54	55	74	69	62	?	54	54	53	53	53	54	54	74
ヘヴィアックス	56		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
ヘヴィメイス	57	ランデヴェバ	71	83	1	1	2	3	4	5	6	7	8	?	71	83	13	13	14	15	16	17
ヘヴィメイス	58	カッツバルゲル	58	13	72	84	2	2	3	4	5	6	7	?	58	13	72	84	14	14	15	16
ヘヴィメイス	59	スパイクドモール	58	58	59	14	73	85	3	3	4	5	6	?	58	58	14	73	85	15	15	15
ヘヴィメイス	60	グルームウイング	58	58	59	59	60	15	74	86	4	4	5	?	58	58	59	59	15	74	86	16
ヘヴィメイス	61	ミョルニール	※5	58	59	59	60	60	61	16	75	87	5	?	※6	58	59	59	60	60	16	75
ヘヴィメイス	62	ファランクス	60	59	59	59	60	60	61	61	62	17	76	?	60	59	59	59	60	60	61	61
ヘヴィメイス	63	デストロイヤー	61	60	60	59	60	60	61	61	62	62	63	?	61	60	60	59	60	60	61	61
ヘヴィメイス	64		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
スタッフ	65	ウィザードタイプ	65	58	71	1	2	3	4	5	6	7	8	?	58	71	13	13	14	15	16	17
スタッフ	66	クレリックタイプ	65	66	83	59	72	2	3	4	5	6	7	?	65	83	59	72	14	14	15	16
スタッフ	67	サモナータイプ	66	66	66	67	84	60	73	3	4	5	6	?	66	66	66	84	60	73	15	15
スタッフ	68	シャーマンタイプ	67	67	66	67	67	68	85	61	74	4	5	?	67	67	66	67	67	85	61	74
スタッフ	69	ビショップタイプ	68	68	67	67	67	68	68	69	86	62	75	?	68	68	67	67	67	68	68	86
スタッフ	70		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
スピア	71	ロングスピア	71	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	?	71	13	13	13	14	15	16	17
スピア	72	グレイブ	71	72	73	2	2	2	3	4	5	6	7	?	1	72	14	14	14	14	15	16
スピア	73	スコーピオン	71	72	73	14	3	3	3	3	4	5	6	?	71	2	73	25	15	15	15	15
スピア	74	コルセスカ	71	72	73	74	15	4	4	4	4	4	5	?	71	72	3	83	※8	16	16	16
スピア	75	トライデント	72	72	73	25	75	16	5	5	5	5	5	?	72	72	73	4	84	27	17	17
スピア	76	オウルバイク	73	72	73	74	26	83	17	6	6	6	6	?	73	72	73	74	5	85	28	18
スピア	77	ボアスピア	74	73	73	74	75	27	84	18	7	7	7	?	74	73	73	74	75	6	86	29
スピア	78	フォチャード	75	74	73	74	75	76	28	85	19	8	8	?	75	74	73	74	75	76	7	87
スピア	79	ヴォウジェ	76	75	74	74	75	76	77	29	86	20	9	?	76	75	74	74	75	76	77	8
スピア	80	ポールアックス	77	76	75	74	75	76	77	78	30	87	21	?	77	76	75	74	75	76	77	78
スピア	81	バルディッシュ	78	77	76	75	75	76	77	78	79	31	88	?	78	77	76	75	75	76	77	78
スピア	82		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
クロスボウ	83	ガストラルボウ	83	13	25	1	2	3	4	5	6	7	8	?	83	1	25	13	14	15	16	17
クロスボウ	84	ライトクロスボウ	83	35	14	26	2	2	3	4	5	6	7	?	83	35	2	26	14	14	15	16
クロスボウ	85	ターゲットボウ	83	84	37	15	27	3	3	3	4	5	6	?	83	84	37	3	27	15	15	15
クロスボウ	86	ウィンドラスボウ	83	84	85	39	16	28	4	4	4	4	5	?	83	84	85	39	4	28	16	16
クロスボウ	87	クレインクイン	84	84	85	86	41	17	29	5	5	5	5	?	84	84	85	86	41	5	29	17
クロスボウ	88	ラッグクロスボウ	85	84	85	86	87	43	18	30	6	6	6	?	85	84	85	86	87	43	6	30
クロスボウ	89	ストーンバスター	86	85	85	86	87	88	45	19	31	7	7	?	86	85	85	86	87	88	45	7
クロスボウ	90		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

合成に使うアイテム：（21～24）、ロングソード（25～34）

分類	No.	名称	21 コラ	22 コピス	23 サムライブレード	24	25 ブロードソード	26 バイキングソード	27 カタナ	28 ワルーンソード	29 クレイモアー	30 スキアヴォーナ	31 バスタードソード	32 ファルクス	33 ルーンブレード	34
ヘヴィアックス	51	ギサルメアックス	18	19	20	?	65	57	25	25	26	27	28	29	30	?
ヘヴィアックス	52	ラージクレセント	17	18	19	?	51	72	66	58	26	26	27	28	29	?
ヘヴィアックス	53	バンパーブレード	16	17	18	?	52	52	52	73	67	59	27	27	28	?
ヘヴィアックス	54	バルブリガン	61	16	17	?	53	53	52	53	53	74	68	60	28	?
ヘヴィアックス	55	ダブルブレード	69	62	17	?	54	54	53	53	53	54	54	75	69	?
ヘヴィアックス	56		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
ヘヴィメイス	57	ランデヴェバ	18	19	20	?	1	72	83	25	26	27	28	29	30	?
ヘヴィメイス	58	カッツバルゲル	17	18	19	?	58	2	73	84	26	26	27	28	29	?
ヘヴィメイス	59	スパイクドモール	16	17	18	?	58	58	3	74	85	27	27	27	28	?
ヘヴィメイス	60	グルームウイング	16	16	17	?	58	58	59	4	75	86	28	28	28	?
ヘヴィメイス	61	ミョルニール	87	17	17	?	59	58	59	60	5	76	87	29	29	?
ヘヴィメイス	62	ファランクス	17	76	88	?	60	59	59	60	61	6	77	88	30	?
ヘヴィメイス	63	デストロイヤー	62	62	18	?	61	60	60	60	61	62	7	78	89	?
ヘヴィメイス	64		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
スタッフ	65	ウィザードタイプ	18	19	20	?	57	72	25	25	26	27	28	29	30	?
スタッフ	66	クレリックタイプ	17	18	19	?	65	83	58	73	26	26	27	28	29	?
スタッフ	67	サモナータイプ	16	17	18	?	66	66	66	84	59	74	27	27	28	?
スタッフ	68	シャーマンタイプ	16	16	17	?	67	※7	66	67	67	85	60	75	28	?
スタッフ	69	ビショップタイプ	62	75	17	?	68	68	67	67	67	68	68	86	61	?
スタッフ	70		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
スピア	71	ロングスピア	18	19	20	?	25	25	25	25	26	27	28	29	30	?
スピア	72	グレイブ	17	18	19	?	1	13	26	26	26	26	27	28	29	?
スピア	73	スコーピオン	16	17	18	?	71	2	14	27	27	27	27	27	28	?
スピア	74	コルセスカ	16	16	17	?	71	72	3	15	28	28	28	28	28	?
スピア	75	トライデント	17	17	17	?	72	72	35	4	16	29	29	29	29	?
スピア	76	オウルバイク	18	18	18	?	73	72	73	37	5	17	30	30	30	?
スピア	77	ボアスピア	19	19	19	?	74	73	73	74	39	6	18	31	31	?
スピア	78	フォチャード	30	20	20	?	75	74	73	74	75	41	7	19	32	?
スピア	79	ヴォウジェ	88	31	21	?	76	75	74	74	75	76	43	8	20	?
スピア	80	ポールアックス	9	89	32	?	77	76	75	74	75	76	77	45	9	?
スピア	81	バルディッシュ	79	10	90	?	78	77	76	75	75	76	77	78	47	?
スピア	82		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
クロスボウ	83	ガストラルボウ	18	19	20	?	1	25	25	25	26	27	28	29	30	?
クロスボウ	84	ライトクロスボウ	17	18	19	?	36	2	35	26	26	26	27	28	29	?
クロスボウ	85	ターゲットボウ	16	17	18	?	83	38	3	37	27	27	27	27	28	?
クロスボウ	86	ウィンドラスボウ	16	16	17	?	83	84	40	4	39	28	28	28	28	?
クロスボウ	87	クレインクイン	17	17	17	?	84	84	85	42	5	41	43	29	29	?
クロスボウ	88	ラッグクロスボウ	18	18	18	?	85	84	85	86	44	6	43	30	30	?
クロスボウ	89	ストーンバスター	31	19	19	?	86	85	85	86	87	46	7	45	31	?
クロスボウ	90		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

合成に使うアイテム：アックス＆メイス（35～50）

分類	No.	名称	35 ハンドアックス	36 ゴブリンクラブ	37 バトルアックス	38 スパイクドクラブ	39 フランキスカ	40 オニオンシェイプ	41 タバルジン	42 スモールスパイク	43 チャクマク	44 モーニングスター	45 タバール	46 ウォーハンマー	47 ブローバー	48 ビッグハンマー	49	50
ヘヴィアックス	51	ギサルメアックス	71	71	65	65	57	57	37	38	39	40	41	42	43	44	?	?
ヘヴィアックス	52	ラージクレセント	51	51	72	72	66	66	58	58	37	38	39	40	41	42	?	?
ヘヴィアックス	53	バンパーブレード	52	52	52	52	73	73	67	67	59	59	39	40	39	40	?	?
ヘヴィアックス	54	バルブリガン	53	53	53	53	53	53	74	74	68	68	60	60	41	42	?	?
ヘヴィアックス	55	ダブルブレード	54	54	54	54	53	53	54	54	75	75	69	※3	61	※4	?	?
ヘヴィアックス	56		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
ヘヴィメイス	57	ランデヴェバ	1	1	71	71	83	83	37	38	39	40	41	42	43	44	?	?
ヘヴィメイス	58	カッツバルゲル	57	57	2	2	72	72	83	83	37	38	39	40	41	42	?	?
ヘヴィメイス	59	スパイクドモール	57	57	58	58	3	3	73	73	85	85	39	40	39	40	?	?
ヘヴィメイス	60	グルームウイング	58	58	58	58	59	59	4	4	74	74	86	86	41	42	?	?
ヘヴィメイス	61	ミョルニール	59	59	58	58	59	59	60	60	5	5	75	75	87	87	?	?
ヘヴィメイス	62	ファランクス	60	60	59	59	59	59	60	60	61	61	6	6	76	76	?	?
ヘヴィメイス	63	デストロイヤー	61	61	60	60	60	60	60	60	61	61	62	62	7	7	?	?
ヘヴィメイス	64		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
スタッフ	65	ウィザードタイプ	83	83	57	57	71	71	37	38	39	40	41	42	43	44	?	?
スタッフ	66	クレリックタイプ	65	65	84	84	58	58	72	72	37	38	39	40	41	42	?	?
スタッフ	67	サモナータイプ	66	66	66	66	85	85	59	59	73	73	37	40	39	40	?	?
スタッフ	68	シャーマンタイプ	67	67	67	66	67	67	86	86	60	60	74	74	41	42	?	?
スタッフ	69	ビショップタイプ	68	68	68	67	67	67	68	68	87	87	61	61	75	75	?	?
スタッフ	70		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
スピア	71	ロングスピア	71	71	1	1	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	?	?
スピア	72	グレイブ	71	71	83	83	35	36	37	36	39	38	41	40	43	42	?	?
スピア	73	スコーピオン	71	71	13	13	2	2	37	38	37	38	39	40	41	42	?	?
スピア	74	コルセスカ	71	71	72	72	84	84	37	38	37	38	39	38	41	40	?	?
スピア	75	トライデント	※9	72	72	72	14	14	3	3	39	40	39	40	39	40	?	?
スピア	76	オウルバイク	※10	73	72	72	73	73	85	85	39	40	39	40	39	40	?	?
スピア	77	ボアスピア	※11	74	※12	73	73	73	15	15	4	4	41	42	41	42	?	?
スピア	78	フォチャード	※13	75	※14	74	73	73	74	74	86	86	41	44	41	44	?	?
スピア	79	ヴォウジェ	※15	76	※16	75	※17	74	74	74	16	16	5	5	43	44	?	?
スピア	80	ポールアックス	※18	77	※19	76	※20	75	※21	75	75	75	87	87	43	46	?	?
スピア	81	バルディッシュ	※22	78	※23	77	※24	76	※25	75	75	75	17	17	6	6	?	?
スピア	82		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
クロスボウ	83	ガストラルボウ	25	25	1	1	13	13	37	38	39	40	41	42	43	44	?	?
クロスボウ	84	ライトクロスボウ	83	83	26	26	2	2	14	14	37	38	39	40	41	42	?	?
クロスボウ	85	ターゲットボウ	83	83	84	84	27	27	3	3	15	15	39	40	39	40	?	?
クロスボウ	86	ウィンドラスボウ	83	83	84	84	85	85	28	28	4	4	16	16	41	42	?	?
クロスボウ	87	クレインクイン	84	84	84	84	85	85	86	86	29	29	5	5	17	17	?	?
クロスボウ	88	ラッグクロスボウ	85	85	84	84	85	85	86	86	87	87	30	30	6	6	?	?
クロスボウ	89	ストーンバスター	86	86	85	85	85	85	86	86	87	87	88	88	31	31	?	?
クロスボウ	90		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

⇨ Cブロック（P.98～99）

※3……ダブルブレードを上段に選ぶと69、ウォーハンマーを上段に選ぶと68になる
※4……ダブルブレードを上段に選ぶと61、ビッグハンマーを上段に選ぶと60になる
※5……ミョルニールを上段に選ぶと55、バトルナイフを上段に選ぶと59になる
※6……ミョルニールを上段に選ぶと55、スパタを上段に選ぶと59になる
※7……シャーマンタイプを上段に選ぶと67、バイキングソードを上段に選ぶと29になる
※8……コルセスカを上段に選ぶと26、フィランギを上段に選ぶと29になる
※9……トライテントを上段に選ぶと72、ハンドアックスを上段に選ぶと71になる
※10……オウルバイクを上段に選ぶと73、ハンドアックスを上段に選ぶと71になる
※11……ボアスピアを上段に選ぶと74、ハンドアックスを上段に選ぶと71になる
※12……ボアスピアを上段に選ぶと73、バトルアックスを上段に選ぶと72になる
※13……フォチャードを上段に選ぶと75、ハンドアックスを上段に選ぶと71になる
※14……フォチャードを上段に選ぶと74、バトルアックスを上段に選ぶと72になる
※15……ヴォウジェを上段に選ぶと76、ハンドアックスを上段に選ぶと71になる
※16……ヴォウジェを上段に選ぶと75、バトルアックスを上段に選ぶと72になる
※17……ヴォウジェを上段に選ぶと74、フランキスカを上段に選ぶと73になる
※18……ポールアックスを上段に選ぶと77、ハンドアックスを上段に選ぶと71になる
※19……ポールアックスを上段に選ぶと76、バトルアックスを上段に選ぶと72になる
※20……ポールアックスを上段に選ぶと75、フランキスカを上段に選ぶと73になる
※21……ポールアックスを上段に選ぶと75、タバルジンを上段に選ぶと74になる
※22……バルディッシュを上段に選ぶと78、ハンドアックスを上段に選ぶと71になる
※23……バルディッシュを上段に選ぶと77、バトルアックスを上段に選ぶと72になる
※24……バルディッシュを上段に選ぶと76、フランキスカを上段に選ぶと73になる
※25……バルディッシュを上段に選ぶと75、タバルジンを上段に選ぶと74になる

Blade ブレード合成表〜Cブロック〜

※表内の数字は、ブレード名に併記している数字と対応

Aブロック（P.94〜95）

Bブロック（P.96〜97）

分類	No.	名称	51 ギサルメアックス	52 ラージクレセント	53 バンパーブレード	54 バルブリガン	55 ダブルブレード	56	57 ランデヴェバ	58 カッツバルゲル	59 スパイクドモール	60 グルームウイング	61 ミョルニール	62 ファランクス	63 デストロイヤー	64	65 ウィザードタイプ	66 クレリックタイプ	67 サモナータイプ	68 シャーマンタイプ	69 ビショップタイプ	70
ヘヴィアックス	51	ギサルメアックス	51																			
ヘヴィアックス	52	ラージクレセント	51	52																		
ヘヴィアックス	53	バンパーブレード	53	54	53																	
ヘヴィアックス	54	バルブリガン	52	53	55	54																
ヘヴィアックス	55	ダブルブレード	53	52	54	51	56															
ヘヴィアックス	56																					
ヘヴィメイス	57	ランデヴェバ	1	71	83	52	53		57													
ヘヴィメイス	58	カッツバルゲル	58	2	72	83	52		57	58												
ヘヴィメイス	59	スパイクドモール	58	59	3	73	85		57	60	59											
ヘヴィメイス	60	グルームウイング	58	59	60	4	74		58	57	61	60										
ヘヴィメイス	61	ミョルニール	59	59	60	61	5		58	59	58	57	62									
ヘヴィメイス	62	ファランクス	60	59	60	61	62		59	58	61	60	57	63								
ヘヴィメイス	63	デストロイヤー	61	60	60	61	62		60	59	58	60	61	59	63							
ヘヴィメイス	64																					
スタッフ	65	ウィザードタイプ	58	※26	51	52	53		71	1	58	58	59	60	61		65					
スタッフ	66	クレリックタイプ	83	59	72	52	52		83	72	2	59	59	59	60		65	66				
スタッフ	67	サモナータイプ	66	84	60	73	53		65	84	73	3	60	60	60		65	68	67			
スタッフ	68	シャーマンタイプ	67	66	85	61	74		66	66	85	74	4	61	61		66	66	69	68		
スタッフ	69	ビショップタイプ	68	67	67	86	62		67	66	67	86	75	4	62		67	66	69	65	70	
スタッフ	70																					
スピア	71	ロングスピア	71	1	51	52	53		83	57	57	57	58	59	60		1	65	65	66	67	
スピア	72	グレイブ	71	83	51	51	52		13	1	57	57	57	58	59		83	65	65	66	67	
スピア	73	スコーピオン	71	13	2	52	52		71	84	58	58	58	58	59		13	2	66	66	66	
スピア	74	コルセスカ	71	72	84	52	52		72	14	2	58	58	58	58		72	84	66	66	66	
スピア	75	トライデント	72	72	14	※27	53		72	72	85	59	59	59	59		72	14	3	67	67	
スピア	76	オウルバイク	73	72	73	85	53		73	72	15	3	59	59	59		73	73	85	67	67	
スピア	77	ボアスピア	74	73	73	15	4		74	72	73	86	60	60	60		74	73	15	4	68	
スピア	78	フォチャード	75	74	73	74	86		75	74	74	16	4	60	60		75	74	74	86	68	
スピア	79	ヴォウジェ	76	75	74	74	16		76	75	74	74	87	61	61		76	75	74	16	5	
スピア	80	ボールアックス	77	76	75	75	75		77	76	75	74	17	5	61		77	76	75	75	87	
スピア	81	バルディッシュ	78	77	76	75	75		78	77	76	75	75	88	62		78	77	76	75	17	
スピア	82																					
クロスボウ	83	ガストラルボウ	13	51	51	52	53		1	13	57	57	58	59	60		13	65	65	66	67	
クロスボウ	84	ライトクロスボウ	1	14	52	52	52		25	2	14	58	58	58	59		1	14	66	66	66	
クロスボウ	85	クーゲットボウ	25	2	15	53	53		83	26	3	15	59	59	59		25	2	15	67	67	
クロスボウ	86	ウィンドラスボウ	84	26	3	16	54		83	84	27	4	16	60	60		84	26	3	16	68	
クロスボウ	87	クレインクイン	84	85	27	4	17		84	84	85	28	5	17	61		84	85	27	4	17	
クロスボウ	88	ラッグクロスボウ	85	85	86	28	5		85	85	85	86	29	6	18		85	85	86	28	5	
クロスボウ	89	ストーンバスター	86	85	86	87	29		86	85	85	86	87	30	7		86	85	86	87	29	
クロスボウ	90																					
		合成に使うアイテム	ヘヴィアックス						ヘヴィメイス								スタッフ					

分類	No.	名称	71 ロングスピア	72 グレイブ	73 スコーピオン	74 コルセスカ	75 トライデント	76 オウルバイク	77 ボアスピア	78 フォチャード	79 ヴォウジェ	80 ボールアックス	81 バルディッシュ	82	83 ガストラルボウ	84 ライトクロスボウ	85 クーゲットボウ	86 ウィンドラスボウ	87 クレインクイン	88 ラッグクロスボウ	89 ストーンバスター	90
スピア	71	ロングスピア	71																			
スピア	72	グレイブ	71	72																		
スピア	73	スコーピオン	73	74	73																	
スピア	74	コルセスカ	71	71	75	74																
スピア	75	トライデント	72	73	74	76	75															
スピア	76	オウルバイク	73	72	77	74	77	76														
スピア	77	ボアスピア	74	73	72	75	78	75	77													
スピア	78	フォチャード	75	74	73	72	76	78	79	78												
スピア	79	ヴォウジェ	76	75	74	73	72	77	76	80	79											
スピア	80	ボールアックス	77	76	75	74	73	72	79	71	79	81										
スピア	81	バルディッシュ	78	77	76	75	74	73	72	79	78	71	82									
スピア	82																					
クロスボウ	83	ガストラルボウ	71	71	71	71	72	73	74	75	76	77	78		83							
クロスボウ	84	ライトクロスボウ	25	1	13	72	72	72	73	74	75	76	77		83	84						
クロスボウ	85	クーゲットボウ	84	84	26	2	14	73	73	73	74	75	76		84	86	85					
クロスボウ	86	ウィンドラスボウ	84	84	85	※28	27	3	15	74	74	74	75		83	83	87	86				
クロスボウ	87	クレインクイン	84	84	85	※29	86	86	28	4	16	75	75		84	84	85	88	87			
クロスボウ	88	ラッグクロスボウ	85	84	85	※30	86	86	87	87	29	5	17		85	84	86	84	87	89		
クロスボウ	89	ストーンバスター	86	85	85	※31	86	86	87	87	88	88	30		86	85	84	87	85	83	90	
クロスボウ	90																					
		合成に使うアイテム	スピア												クロスボウ							

※26……ウィザードタイプを上段に選ぶと71、ラージクレセントを上段に選ぶと83になる
※27……トライデントを上段に選ぶと3、バルブリガンを上段に選ぶと13になる
※28……ウィンドラスボウを上段に選ぶと85、コルセスカを上段に選ぶと86になる
※29……クレインクインを上段に選ぶと85、コルセスカを上段に選ぶと86になる
※30……ラッグクロスボウを上段に選ぶと85、コルセスカを上段に選ぶと86になる
※31……ストーンバスターを上段に選ぶと85、コルセスカを上段に選ぶと86になる

アイテムCG ギャラリー①

グラディウス（ブロンズ）

キドニーダガー

グラディウス（アイアン）

ブレード材質合成表

※表内の数字は、材質名に併記している数字と対応

材質	系統	3/ブロンズ									4/アイアン								
合成に使うアイテムの材質と系統		ダガー	ソード	ロングソード	アックス&メイス	ヘヴィアックス	ヘヴィメイス	スタッフ	スピア	クロスボウ	ダガー	ソード	ロングソード	アックス&メイス	ヘヴィアックス	ヘヴィメイス	スタッフ	スピア	クロスボウ
3/ブロンズ	ダガー	3																	
	ソード	3	3																
	ロングソード	3	3	3															
	アックス&メイス	3	3	3	3														
	ヘヴィアックス	3	3	3	3	3													
	ヘヴィメイス	3	3	3	3	3	3												
	スクッフ	3	3	3	3	3	3	3											
	スピア	3	3	3	3	3	3	3	3										
	クロスボウ	3	3	3	3	3	3	3	3	3									
4/アイアン	ダガー	5	3	3	3	3	3	3	3	3	4								
	ソード	4	5	3	3	3	3	4	3	3	4	4							
	ロングソード	4	4	5	4	3	3	4	3	4	4	4	4						
	アックス&メイス	4	4	3	5	3	3	4	3	3	4	4	4	4					
	ヘヴィアックス	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4				
	ヘヴィメイス	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
	スタッフ	4	3	3	3	3	3	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4		
	スピア	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
	クロスボウ	4	4	3	4	3	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5/ハガネ	ダガー	5	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4
	ソード	5	5	3	3	3	3	5	3	3	5	5	4	4	4	4	5	4	4
	ロングソード	5	5	5	5	3	3	5	3	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5
	アックス&メイス	5	5	3	5	3	3	5	3	3	5	5	4	5	4	4	5	4	4
	ヘヴィアックス	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5
	ヘヴィメイス	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	スタッフ	5	3	3	3	3	3	5	3	3	5	4	4	4	4	4	5	4	4
	スピア	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
	クロスボウ	5	5	3	5	3	3	5	3	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5
6/シルバー	ダガー	5	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4
	ソード	6	5	3	3	3	3	6	3	3	6	5	4	4	4	4	6	4	4
	ロングソード	6	6	5	6	3	3	6	3	6	6	6	5	6	4	4	6	※1	6
	アックス&メイス	6	6	3	5	3	3	6	3	3	6	6	4	5	4	4	6	4	4
	ヘヴィアックス	6	6	6	6	5	3	6	3	6	6	6	6	6	5	4	※4	4	6
	ヘヴィメイス	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6
	スタッフ	6	3	3	3	3	3	5	3	3	6	4	4	4	4	4	5	4	4
	スピア	6	6	6	6	6	3	6	5	6	6	6	6	6	6	4	6	5	6
	クロスボウ	6	6	3	6	3	3	6	3	5	6	6	4	6	4	4	6	4	5
7/ダマスクス	ダガー	5	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4
	ソード	7	5	3	3	3	3	7	3	3	7	5	4	4	4	4	7	4	4
	ロングソード	7	7	5	7	3	3	7	3	7	7	7	5	7	4	4	7	4	7
	アックス&メイス	7	7	3	5	3	3	7	3	3	7	7	4	5	4	4	7	4	4
	ヘヴィアックス	7	7	7	7	5	3	7	3	7	7	7	7	7	5	4	7	4	7
	ヘヴィメイス	7	7	7	7	7	5	7	7	7	7	7	7	7	7	5	7	7	7
	スクッフ	7	3	3	3	3	3	5	3	3	7	4	4	4	4	4	5	4	4
	スピア	7	7	7	7	7	3	7	5	7	7	7	7	7	7	4	7	5	7
	クロスボウ	7	7	3	7	3	3	7	3	5	7	7	4	7	4	4	7	4	5

材質	系統	5/ハガネ									6/シルバー									7/ダマスクス								
合成に使うアイテムの材質と系統		ダガー	ソード	ロングソード	アックス&メイス	ヘヴィアックス	ヘヴィメイス	スクッフ	スピア	クロスボウ	ダガー	ソード	ロングソード	アックス&メイス	ヘヴィアックス	ヘヴィメイス	スタッフ	スピア	クロスボウ	ダガー	ソード	ロングソード	アックス&メイス	ヘヴィアックス	ヘヴィメイス	スタッフ	スピア	クロスボウ
5/ハガネ	ダガー	5																										
	ソード	5	5																									
	ロングソード	5	5	5																								
	アックス&メイス	5	5	5	5																							
	ヘヴィアックス	5	5	5	5	5																						
	ヘヴィメイス	5	5	5	5	5	5																					
	スタッフ	5	5	5	5	5	5	5																				
	スピア	5	5	5	5	5	5	5	5																			
	クロスボウ	5	5	5	5	5	5	5	5	5																		
6/シルバー	ダガー	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6																	
	ソード	6	5	5	5	5	5	6	5	5	6	6																
	ロングソード	6	6	5	6	5	5	6	5	※2	6	6	6															
	アックス&メイス	6	6	5	5	5	5	※3	5	5	6	6	6	6														
	ヘヴィアックス	6	6	6	6	5	5	6	5	※5	6	6	6	6	6													
	ヘヴィメイス	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6												
	スタッフ	※6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6											
	スピア	※7	6	6	※8	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6										
	クロスボウ	6	6	5	6	5	5	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6									
7/ダマスクス	ダガー	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	7								
	ソード	7	5	5	5	5	5	7	5	5	7	6	6	6	6	6	7	6	6	7	7							
	ロングソード	7	7	5	7	5	5	7	5	7	7	7	6	7	6	6	7	6	7	7	7	7						
	アックス&メイス	7	7	5	5	5	5	7	5	5	7	7	6	6	6	6	7	6	6	7	7	7	7					
	ヘヴィアックス	7	7	7	7	5	5	7	5	7	7	7	7	7	6	6	7	6	7	7	7	7	7	7				
	ヘヴィメイス	7	7	7	7	7	5	7	7	7	7	7	7	7	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7			
	スクッフ	7	5	5	5	5	5	5	5	5	7	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	7	7	7		
	スピア	7	7	7	7	7	5	7	5	7	7	7	7	7	7	6	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
	クロスボウ	7	7	5	7	5	5	7	5	5	7	7	6	7	6	6	7	6	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7

※1……シルバーのロングソードを上段に選ぶと7、アイアンのスピアを上段に選ぶと6になる
※2……シルバーのロングソードを上段に選ぶと6、ハガネのクロスボウを上段に選ぶと7になる
※3……シルバーのアックス&メイスを上段に選ぶと7、ハガネのスタッフを上段に選ぶと6になる
※4……シルバーのヘヴィアックスを上段に選ぶと6、アイアンのスタッフを上段に選ぶと7になる
※5……シルバーのヘヴィアックスを上段に選ぶと7、ハガネのクロスボウを上段に選ぶと6になる
※6……シルバーのスタッフを上段に選ぶと6、ハガネのダガーを上段に選ぶと7になる
※7……シルバーのスピアを上段に選ぶと7、ハガネのダガーを上段に選ぶと6になる
※8……シルバーのスピアを上段に選ぶと6、ハガネのアックス&メイスを上段に選ぶと7になる

Shield シールド合成表

※表内の数字は、シールド名に併記している数字と対応

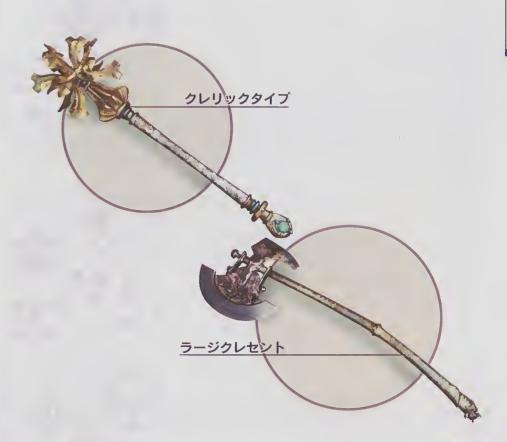
No.	シールド	1 バックラー	2 ベルタシールド	3 タージェ	4 クワッドシールド	5 サークルシールド	6 タワーシールド	7 スパイクシールド	8 ラウンドシールド	9 カイトシールド	10 カセロルシールド	11 ヒーターシールド	12 オーバルシールド	13 ナイトシールド	14 ホプロンシールド	15	16
1	バックラー	1															
2	ベルタシールド	1	2														
3	タージェ	2	4	3													
4	クワッドシールド	1	3	5	4												
5	サークルシールド	3	1	2	6	5											
6	タワーシールド	1	2	1	7	7	6										
7	スパイクシールド	4	1	7	3	8	8	7									
8	ラウンドシールド	1	2	1	8	1	9	9	8								
9	カイトシールド	2	1	※1	1	7	1	10	10	9							
10	カセロルシールド	3	2	7	※2	9	3	1	11	11	10						
11	ヒーターシールド	4	3	2	1	4	9	8	1	1	12	11					
12	オーバルシールド	5	4	3	2	1	3	9	10	3	7	13	12				
13	ナイトシールド	6	5	4	3	2	1	10	5	1	※3	3	14	13			
14	ホプロンシールド	7	6	5	4	3	2	1	4	10	※4	5	4	1	15		
15																	
16																	
	合成に使うアイテム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

※1……カイトシールドを上段に選ぶと1、タージェを上段に選ぶと3になる
※2……カセロルシールドを上段に選ぶと3、クワッドシールトを上段に選ぶと1になる
※3……ナイトシールドを上段に選ぶと1、カセロルシールドを上段に選ぶと8になる
※4……ホプロンシールドを上段に選ぶと8、カセロルシールドを上段に選ぶと1になる

Shield シールド材質合成表

※表内の数字は、材質名に併記している数字と対応

材質	1/ウッド	2/レザー	3/ブロンズ	4/アイアン	5/ハガネ	6/シルバー	7/ダマスクス
1/ウッド	1						
2/レザー	1	3					
3/ブロンズ	3	3	3				
4/アイアン	4	4	5	4			
5/ハガネ	5	5	※1	5	5		
6/シルバー	6	※2	3	4	5	6	
7/ダマスクス	7	6	5	5	5	6	7
合成に使うアイテムの材質	1/ウッド	2/レザー	3/ブロンズ	4/アイアン	5/ハガネ	6/シルバー	7/ダマスクス

※1……ハカネのシールドを上段に選ぶと5、ブロンズのシールドを上段に選ぶと6になる
※2……シルバーのシールドを上段に選ぶと7、レザーのシールドを上段に選ぶと6になる

アーマー合成表

※表内の数字は、アーマー名に併記している数字と対応

合成に使うアイテム（列）：1〜16 ヘルム

分類	No.	アイテム	1 バンダナ	2 ウィザードハット	3 ボーンヘルム	4 ベアーマスク	5 チェインコイフ	6 スパンゲンヘルム	7 キャバセット	8 サーリット	9 バルビューダ	10 バシニット	11 アーメット	12 クローズヘルム	13 バーゴネット	14 ホプロンヘルム	15	16
ヘルム	1	バンダナ	1															
	2	ウィザードハット	2	2														
	3	ボーンヘルム	3	3	3													
	4	ベアーマスク	4	2	3	4												
	5	チェインコイフ	3	3	6	6	5											
	6	スパンゲンヘルム	3	3	6	7	7	6										
	7	キャバセット	3	6	5	3	7	8	7									
	8	サーリット	5	5	7	6	3	8	8	8								
	9	バルビューダ	6	3	3	5	9	3	9	10	9							
	10	バシニット	7	5	7	6	3	8	10	9	11	10						
	11	アーメット	8	6	5	7	7	9	9	10	3	12	11					
	12	クローズヘルム	9	7	6	8	5	9	8	9	11	13	12	12				
	13	バーゴネット	10	8	7	9	6	5	9	3	11	10	12	14	13			
	14	ホプロンヘルム	11	9	8	10	7	6	5	10	3	12	8	13	12	15		
	15		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	
	16		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
ブレストアーマー	17	ウィザードコート	17	2	3	17	3	3	3	5	6	7	8	9	10	11	?	?
	18	ジャーキン	1	2	3	4	3	3	3	5	6	7	8	9	10	11	?	?
	19	ロングコート	19	2	3	4	3	3	3	5	6	7	8	9	10	11	?	?
	20	キュラッサ	20	20	52	20	3	3	3	5	6	7	8	9	10	11	?	?
	21	リングメイル	22	22	22	22	21	54	5	5	5	6	7	8	9	10	?	?
	22	バンデッドメイル	22	22	22	22	53	3	3	5	6	7	8	9	10	11	?	?
	23	チェインメイル	22	22	22	22	21	23	55	6	6	6	6	7	8	9	?	?
	24	ブレストプレート	22	22	22	22	21	23	24	56	7	7	7	7	7	8	?	?
	25	セグメンテータ	21	21	21	21	21	23	24	25	57	8	8	8	8	8	?	?
	26	スケールアーマー	23	23	23	23	21	23	24	25	※1	58	9	9	9	9	?	?
	27	ブリガンダイン	24	24	24	24	23	23	24	25	26	※2	59	10	10	10	?	?
	28	プレイトメイル	25	25	25	25	24	23	24	25	26	27	※3	60	11	11	?	?
	29	フリュートメイル	26	26	26	26	25	24	24	25	26	27	28	※4	61	12	?	?
	30	ホプロンアーマー	27	27	27	27	26	25	24	25	26	27	28	29	※5	62	?	?
	31		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
	32		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
グローブ	33	バンテージ	33	2	3	4	3	3	3	5	6	7	8	9	10	11	?	?
	34	レザーグローブ	34	2	3	34	3	3	3	5	6	7	8	9	10	11	?	?
	35	ジボングローブ	35	35	3	35	3	3	3	5	6	7	8	9	10	11	?	
	36	キュイラッサー	36	36	3	36	3	3	3	5	6	7	8	9	10	11	?	?
	37	リングスリーブ	36	36	36	36	22	5	5	5	5	6	7	8	9	10	?	?
	38	チェインスリーブ	36	36	36	36	37	21	6	6	6	6	6	7	8	9	?	?
	39	ガントレット	36	36	36	36	37	38	23	7	7	7	7	7	7	8	?	?
	40	カラビニエール	※6	※7	※8	※9	37	38	39	24	8	8	8	8	8	8	?	
	41	プレイトグローブ	38	38	38	38	37	38	39	40	25	9	9	9	9	9	?	?
	42	ロンダンス	39	39	39	39	38	38	39	40	41	26	10	10	10	10	?	?
	43	チルトグローブ	40	40	40	40	39	38	39	40	41	42	27	11	11	11	?	?
	44	フレイタニエル	41	41	41	41	40	※10	39	40	41	42	43	28	12	12	?	?
	45	フリュートハンド	42	42	42	42	41	40	39	40	41	42	43	44	29	13	?	?
	46	ホプロングローブ	43	43	43	43	42	41	40	40	41	42	43	44	45	30	?	?
	47		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
	48		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
レッグスアーマー	49	サンダル	49	2	3	4	3	3	3	5	6	7	8	9	10	11		
	50	ブーツ	50	2	3	50	3	3	3	5	6	7	8	9	10	11	?	
	51	ロングブーツ	51	51	3	51	3	3	3	5	6	7	8	9	10	11	?	?
	52	サイクウイス	52	52	36	52	3	3	3	5	6	7	8	9	10	11	?	?
	53	ライトグリーブ	52	52	52	52	37	5	5	5	5	※11	※12	8	9	10	?	?
	54	リングレッグス	52	52	52	52	53	38	6	6	6	6	6	※13	8	9	?	?
	55	チェインレッグス	52	52	52	52	53	54	39	7	7	7	7	7	7	8	?	?
	56	フースカンプ	53	53	53	53	53	54	55	40	8	8	8	8	8	8	?	?
	57	ボレインガード	54	54	54	54	53	54	55	56	41	9	9	9	9	9	?	?
	58	ジャムボウタイプ	55	55	55	55	54	54	55	56	57	42	10	10	10	10	?	?
	59	ミサグリアタイプ	56	56	56	56	55	54	55	56	57	58	43	11	11	11	?	?
	60	プレイトレッグス	57	57	57	57	56	55	55	56	57	58	59	44	12	12	?	?
	61	フリュートタイプ	58	58	58	58	57	56	55	56	57	58	59	60	45	13	?	?
	62	ホプロンレッグス	59	59	59	59	58	57	56	56	57	58	59	60	61	46	?	?
	63		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
	64		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

合成に使うアイテム（列）：17〜32 ブレストアーマー

No.	アイテム	17 ウィザードコート	18 ジャーキン	19 ロングコート	20 キュラッサ	21 リングメイル	22 バンデッドメイル	23 チェインメイル	24 ブレストプレート	25 セグメンテータ	26 スケールアーマー	27 ブリガンダイン	28 プレイトメイル	29 フリュートメイル	30 ホプロンアーマー	31	32
17	ウィザードコート	17															
18	ジャーキン	17	18														
19	ロングコート	17	19	19													
20	キュラッサ	20	20	20	20												
21	リングメイル	24	22	22	21	21											
22	バンデッドメイル	22	22	22	21	23	22										
23	チェインメイル	22	24	25	22	24	23	23									
24	ブレストプレート	22	22	22	25	22	24	25	24								
25	セグメンテータ	22	21	22	22	22	23	26	26	25							
26	スケールアーマー	21	23	21	23	24	22	22	27	27	26						
27	ブリガンダイン	21	24	23	24	21	23	26	28	25	28	27					
28	プレイトメイル	23	25	24	21	25	22	22	26	27	22	29	28				
29	フリュートメイル	24	26	25	23	26	21	26	28	22	27	27	30	29			
30	ホプロンアーマー	25	27	26	24	21	23	24	29	28	21	28	27	26	31		
31		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	
32		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
33	バンテージ	17	18	19	20	22	22	22	22	21	23	24	25	26	27	?	?
34	レザーグローブ	17	34	34	20	22	22	22	22	21	23	24	25	26	27	?	?
35	ジボングローブ	35	35	35	20	22	22	22	22	21	23	24	25	26	27	?	?
36	キュイラッサー	36	36	36	3	22	22	22	22	21	23	24	25	26	27	?	?
37	リングスリーブ	36	36	36	36	21	5	21	21	21	21	23	24	25	26	?	?
38	チェインスリーブ	36	36	36	36	6	36	23	23	23	23	23	23	24	25	?	?
39	ガントレット	36	36	36	36	37	36	7	24	24	24	24	24	24	24	?	?
40	カラビニエール	37	37	37	37	37	37	38	8	25	25	25	25	25	25	?	?
41	プレイトグローブ	38	38	38	38	37	38	38	39	9	26	26	26	26	26	?	?
42	ロンダンス	39	39	39	39	38	39	38	39	40	10	27	27	27	27	?	?
43	チルトグローブ	40	40	40	40	39	40	38	39	40	41	11	28	28	28	?	?
44	フレイタニエル	41	41	41	41	40	41	39	39	40	41	42	12	29	29	?	?
45	フリュートハンド	42	42	42	42	41	42	40	39	40	41	42	43	13	30	?	?
46	ホプロングローブ	43	43	43	43	42	43	41	40	40	41	42	43	44	14	?	?
47		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
48		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
49	サンダル	17	18	19	20	22	22	22	22	21	23	24	25	26	27	?	?
50	ブーツ	17	50	50	20	22	22	22	22	21	23	24	25	26	27	?	?
51	ロングブーツ	51	51	51	20	22	22	22	22	21	23	24	25	26	27	?	?
52	サイクウイス	52	52	52	36	22	22	22	22	21	23	24	25	26	27	?	?
53	ライトグリーブ	52	52	52	52	21	37	21	21	21	21	23	24	25	26	?	?
54	リングレッグス	52	52	52	52	38	52	23	23	23	23	23	23	24	25	?	?
55	チェインレッグス	52	52	52	52	53	52	39	24	24	24	24	24	24	24	?	?
56	フースカンプ	53	53	53	53	53	53	54	40	25	25	25	25	25	25	?	?
57	ボレインガード	54	54	54	54	53	54	54	55	41	26	26	26	26	26	?	?
58	ジャムボウタイプ	55	55	55	55	54	55	54	55	56	42	27	27	27	27	?	?
59	ミサグリアタイプ	56	56	56	56	55	56	54	55	56	57	43	28	28	28	?	?
60	プレイトレッグス	57	57	57	57	56	57	※14	55	56	57	58	44	29	29	?	?
61	フリュートタイプ	58	58	58	58	※16	58	※17	55	56	57	58	59	45	30	?	?
62	ホプロンレッグス	59	59	59	59	※18	※19	※20	※21	56	57	58	59	60	46	?	?
63		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
64		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

合成に使うアイテム（列）：33〜48 グローブ

No.	アイテム	33 バンテージ	34 レザーグローブ	35 ジボングローブ	36 キュイラッサー	37 リングスリーブ	38 チェインスリーブ	39 ガントレット	40 カラビニエール	41 プレイトグローブ	42 ロンダンス	43 チルトグローブ	44 フレイタニエル	45 フリュートハンド	46 ホプロングローブ	47	48
33	バンテージ	33															
34	レザーグローブ	34	34														
35	ジボングローブ	35	35	35													
36	キュイラッサー	36	36	37	36												
37	リングスリーブ	36	38	36	38	37											
38	チェインスリーブ	36	37	39	38	39	38										
39	ガントレット	38	36	38	36	40	39	39									
40	カラビニエール	37	38	40	39	40	36	41	41								
41	プレイトグローブ	38	37	40	41	37	42	41	42	41							
42	ロンダンス	39	38	37	42	39	42	36	41	43	42						
43	チルトグローブ	40	39	38	37	41	40	43	39	43	42	44					
44	フレイタニエル	41	40	39	38	37	42	38	44	41	45	43	44				
45	フリュートハンド	42	41	40	39	38	37	44	43	44	36	45	46	45			
46	ホプロングローブ	43	42	41	40	39	38	37	36	45	44	41	45	43	47		
47		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	
48		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
49	サンダル	49	34	35	36	36	36	36	37	38	39	40	41	42	43		?
50	ブーツ	50	50	35	36	36	36	36	37	38	39	40	41	42	43	?	?
51	ロングブーツ	51	51	51	36	36	36	36	37	38	39	40	41	42	43	?	?
52	サイクウイス	52	52	52	3	36	36	36	37	38	39	40	41	42	43	?	?
53	ライトグリーブ	52	52	52	52	5	37	37	37	37	38	39	40	41	42	?	?
54	リングレッグス	52	52	52	52	53	6	38	38	38	38	38	39	40	41	?	?
55	チェインレッグス	52	52	52	52	53	54	7	39	39	39	39	39	39	40	?	?
56	フースカンプ	53	53	53	53	53	54	55	8	40	40	40	40	40	40	?	?
57	ボレインガード	54	54	54	54	53	54	55	56	9	41	41	41	41	41	?	?
58	ジャムボウタイプ	55	55	55	55	54	54	55	56	57	10	42	42	42	42	?	?
59	ミサグリアタイプ	56	56	56	56	55	54	55	56	57	58	11	43	43	43	?	?
60	プレイトレッグス	57	57	57	57	56	※15	55	56	57	58	59	12	44	44	?	?
61	フリュートタイプ	58	58	58	58	57	56	55	56	57	58	59	60	13	45	?	?
62	ホプロンレッグス	59	59	59	59	58	57	56	56	57	58	59	60	61	14	?	?
63		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
64		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

合成に使うアイテム（列）：49〜64 レッグスアーマー

No.	アイテム	49 サンダル	50 ブーツ	51 ロングブーツ	52 サイクウイス	53 ライトグリーブ	54 リングレッグス	55 チェインレッグス	56 フースカンプ	57 ボレインガード	58 ジャムボウタイプ	59 ミサグリアタイプ	60 プレイトレッグス	61 フリュートタイプ	62 ホプロンレッグス	63	64
49	サンダル	49															
50	ブーツ	50	50														
51	ロングブーツ	51	51	51													
52	サイクウイス	52	52	53	52												
53	ライトグリーブ	54	52	53	54	53											
54	リングレッグス	52	55	52	54	55	54										
55	チェインレッグス	53	52	54	52	56	56	57									
56	フースカンプ	53	54	53	55	57	55	57	56								
57	ボレインガード	54	53	56	52	56	57	58	58	57							
58	ジャムボウタイプ	55	54	53	57	55	57	59	52	59	58						
59	ミサグリアタイプ	56	55	54	53	57	56	57	58	60	56	60					
60	プレイトレッグス	57	56	55	54	53	52	59	58	57	59	61	60				
61	フリュートタイプ	58	57	56	55	54	53	59	53	60	59	58	62	61			
62	ホプロンレッグス	59	58	57	56	55	54	53	60	58	56	61	57	59	63		
63		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	
64		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

ヘルム　ブレストアーマー　グローブ　レッグスアーマー

※1……スケールアーマーを上段に選ぶと26、バルビューダを上段に選ぶと25になる
※2……ブリガンダインを上段に選ぶと27、バシニットを上段に選ぶと26になる
※3……プレイトメイルを上段に選ぶと28、アーメットを上段に選ぶと27になる
※4……フリュートメイルを上段に選ぶと29、クローズヘルムを上段に選ぶと28になる
※5……ホプロンアーマーを上段に選ぶと30、バーゴネットを上段に選ぶと29になる
※6……カラビニエールを上段に選ぶと37、バンダナを上段に選ぶと23になる
※7……カラビニエールを上段に選ぶと37、ウィザードハットを上段に選ぶと23になる
※8……カラビニエールを上段に選ぶと37、ボーンヘルムを上段に選ぶと23になる
※9……カラビニエールを上段に選ぶと37、ベアーマスクを上段に選ぶと23になる
※10……フレイタニエルを上段に選ぶと38、スパンゲンヘルムを上段に選ぶと39になる
※11……ライトグリーブを上段に選ぶと5、バシニットを上段に選ぶと6になる
※12……ライトグリーブを上段に選ぶと5、アーメットを上段に選ぶと7になる
※13……リングレッグスを上段に選ぶと6、クローズヘルムを上段に選ぶと7になる
※14……プレイトレッグスを上段に選ぶと54、チェインメイルを上段に選ぶと55になる
※15……プレイトレッグスを上段に選ぶと54、チェインスリーブを上段に選ぶと55になる
※16……フリュートタイプを上段に選ぶと56、リングメイルを上段に選ぶと57になる
※17……フリュートタイプを上段に選ぶと55、チェインメイルを上段に選ぶと56になる
※18……ホプロンレッグスを上段に選ぶと57、リングメイルを上段に選ぶと58になる
※19……ホプロンレッグスを上段に選ぶと58、バンデッドメイルを上段に選ぶと59になる
※20……ホプロンレッグスを上段に選ぶと56、チェインメイルを上段に選ぶと57になる
※21……ホプロンレッグスを上段に選ぶと55、ブレストプレートを上段に選ぶと56になる

Armor アーマー材質合成表

※表内の数字は、材質名に併記している数字と対応

		1/ウッド ヘルム	1/ウッド ブレストアーマー	1/ウッド グローブ	1/ウッド レッグスアーマー	2/レザー ヘルム	2/レザー ブレストアーマー	2/レザー グローブ	2/レザー レッグスアーマー	3/ブロンズ ヘルム	3/ブロンズ ブレストアーマー	3/ブロンズ グローブ	3/ブロンズ レッグスアーマー	4/アイアン ヘルム	4/アイアン ブレストアーマー	4/アイアン グローブ	4/アイアン レッグスアーマー
1/ウッド	ヘルム	1															
	ブレストアーマー	1	1														
	グローブ	1	1	1													
	レッグスアーマー	1	1	1	1												
2/レザー	ヘルム	2	2	2	2	2											
	ブレストアーマー	2	2	2	2	2	2										
	グローブ	2	2	2	2	2	2	2									
	レッグスアーマー	2	2	2	2	2	2	2	2								
3/ブロンズ	ヘルム	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
	ブレストアーマー	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3						
	グローブ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
	レッグスアーマー	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3				
4/アイアン	ヘルム	4	4	4	4	5	※1	※2	※3	5	3	3	3	4			
	ブレストアーマー	4	4	4	4	※4	5	※5	※6	4	5	3	3	4	4		
	グローブ	4	4	4	4	※7	※8	5	※9	4	4	5	3	4	4	4	
	レッグスアーマー	4	4	4	4	※10	※11	※12	5	4	4	4	5	4	4	4	4
5/ハガネ	ヘルム	5	5	5	5	5	3	3	3	5	3	3	3	5	4	4	4
	ブレストアーマー	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	3	3	5	5	4	4
	グローブ	5	5	5	5	6	5	※13	3	5	5	5	3	5	5	5	4
	レッグスアーマー	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6/シルバー	ヘルム	6	6	6	6	5	※14	3	※15	5	3	3	3	5	4	4	4
	ブレストアーマー	6	6	6	6	6	5	3	3	6	5	3	3	6	5	4	4
	グローブ	6	6	6	6	6	6	5	3	6	6	5	3	6	6	5	4
	レッグスアーマー	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5
7/ダマスクス	ヘルム	7	7	7	7	5	3	3	3	5	3	3	3	4	4	4	4
	ブレストアーマー	7	7	7	7	7	5	3	3	7	5	3	3	7	5	4	4
	グローブ	7	7	7	7	7	7	5	6	7	7	5	3	7	7	※18	4
	レッグスアーマー	7	7	7	7	7	7	7	5	7	7	7	5	7	7	7	5

		5/ハガネ ヘルム	5/ハガネ ブレストアーマー	5/ハガネ グローブ	5/ハガネ レッグスアーマー	6/シルバー ヘルム	6/シルバー ブレストアーマー	6/シルバー グローブ	6/シルバー レッグスアーマー	7/ダマスクス ヘルム	7/ダマスクス ブレストアーマー	7/ダマスクス グローブ	7/ダマスクス レッグスアーマー
5/ハガネ	ヘルム	5											
	ブレストアーマー	5	5										
	グローブ	5	5	5									
	レッグスアーマー	5	5	5	5								
6/シルバー	ヘルム	5	5	5	5	6							
	ブレストアーマー	6	4	5	5	6	6						
	グローブ	6	6	5	5	6	6	6					
	レッグスアーマー	6	※16	6	※17	6	6	6	6				
7/ダマスクス	ヘルム	5	5	5	5	5	6	6	6	7			
	ブレストアーマー	7	5	5	5	7	5	6	6	7	7		
	グローブ	7	7	5	5	7	7	5	6	7	7	7	
	レッグスアーマー	7	7	7	5	7	7	7	5	7	7	7	7

合成に使うアイテムの材質と系統

※1……アイアンのヘルムを上段に選ぶと3、レザーのブレストアーマーを上段に選ぶと4になる
※2……アイアンのヘルムを上段に選ぶと3、レザーのグローブを上段に選ぶと4になる
※3……アイアンのヘルムを上段に選ぶと3、レザーのレッグスアーマーを上段に選ぶと4になる
※4……アイアンのブレストアーマーを上段に選ぶと4、レザーのヘルムを上段に選ぶと3になる
※5……アイアンのブレストアーマーを上段に選ぶと3、レザーのグローブを上段に選ぶと4になる
※6……アイアンのブレストアーマーを上段に選ぶと3、レザーのレッグスアーマーを上段に選ぶと4になる
※7……アイアンのグローブを上段に選ぶと4、レザーのヘルムを上段に選ぶと3になる
※8……アイアンのグローブを上段に選ぶと4、レザーのブレストアーマーを上段に選ぶと3になる
※9……アイアンのグローブを上段に選ぶと3、レザーのレッグスアーマーを上段に選ぶと4になる
※10……アイアンのレッグスアーマーを上段に選ぶと4、レザーのヘルムを上段に選ぶと3になる
※11……アイアンのレッグスアーマーを上段に選ぶと4、レザーのブレストアーマーを上段に選ぶと3になる
※12……アイアンのレッグスアーマーを上段に選ぶと4、レザーのグローブを上段に選ぶと3になる
※13……ハガネのグローブを上段に選ぶと3、レザーのグローブを上段に選ぶと5になる
※14……シルバーのヘルムを上段に選ぶと3、レザーのブレストアーマーを上段に選ぶと7になる
※15……シルバーのヘルムを上段に選ぶと7、レザーのレッグスアーマーを上段に選ぶと3になる
※16……シルバーのレッグスアーマーを上段に選ぶと7、ハガネのブレストアーマーを上段に選ぶと6になる
※17……シルバーのレッグスアーマーを上段に選ぶと6、ハガネのレッグスアーマーを上段に選ぶと7になる
※18……ダマスクスのグローブを上段に選ぶと5、アイアンのグローブを上段に選ぶと4になる

アイテムLIST PART1 データ編

各種アイテムの能力値を知りたいときに役立つのが、この「アイテムLIST・データ編」だ。ただし、少々特殊な形式のリストなので、実際に使う前には、右ページ下段に記した利用法を読んでほしい。

リストの見かた

1. **材質の名前**……アイテムの材質の名前。
2. **STR修正**……その材質で作られたアイテムのSTRに加えられる修正値。
3. **INT修正**……その材質で作られたアイテムのINTに加えられる修正値。
4. **AGL修正**……その材質で作られたアイテムのAGLに加えられる修正値。
5. **種族パラメータ修正**……その材質で作られたアイテムの種族パラメータに加えられる修正値。
6. **属性パラメータ修正**……その材質で作られたアイテムの属性パラメータに加えられる修正値。「攻」はブレードにのみ、「防」はシールドとアーマーにのみ適用される。
7. **最大DP修正**……その材質で作られたアイテムの最大DPに加えられる修正値。
8. **系統**……アイテムの系統。
9. **装備条件**……その系統のブレードで構成されたウェポンが、片手で装備するものか、両手で装備するものかを表す。
10. **装備部位**……その系統のアーマーが装備可能な部位を表す。
11. **名前**……アイテムの名前。
12. **STR**……アイテムのSTR。おもに魔法以外の攻撃で与える（および受ける）ダメージに影響する。「（攻）」は攻撃時にのみ、「（防）」は防御時にのみ適用される。
13. **INT**……アイテムのINT。おもに魔法で与える（および受ける）ダメージに影響する。「（攻）」は攻撃時にのみ、「（防）」は防御時にのみ適用される。
14. **AGL**……アイテムのAGL。命中率や回避率などに影響する。
15. **レンジ**……基本攻撃のターゲットドームの大きさに影響する数値。この数値が大きいほど、ターゲットドームは大きくなる。
16. **増加リスク**……そのブレードで構成されたウェポンを装備しているときに、1回の基本攻撃で増えるリスクの量。
17. **タイプ**……ブレードのタイプ。
18. **最大DP**……DPの最大値。
19. **最大PP**……PPの最大値。
20. **種族パラメータ**……各種族に対する相性を表す数値。対応した種族のモンスターに与えるダメージや、その種族から受けるダメージに影響する。「（防）」は防御時にのみ適用される。
21. **属性パラメータ**……各属性に対する有効度を表す数値。対応した属性の攻撃によって与えるダメージや、その属性の攻撃で受けるダメージに影響する。「（防）」は防御時にのみ適用される。
22. **タイプパラメータ**……各タイプに対する有効度を表す数値。「（攻）」は攻撃時にのみ、「（防）」は防御時にのみ適用される。
23. **秘石装着数**……装着できる秘石の最大数。
24. **特殊効果**……ウェポンおよびシールドへ装着したときに得られる特殊な効果。
25. **使用効果**……使用時の具体的な効果。

リストの掲載順について

このリストではアイテムを系統別に掲載しているが、系統内での掲載順は、原則として以下のようになっている。

- ブレード、シールド、アクセサリー以外のアーマー……STRの低い順（同一の場合はINT、さらに同一の場合はAGLで判断）
- グリップ……AGLの高い順（同一の場合はSTRの低い順、さらに同一の場合はINTの低い順）
- アクセサリー、秘石……似た特徴のものが並ぶように考慮
- 道具……コマンド画面で「分類」によってソートした結果に準拠

コマンド画面におけるアイテムの能力値の表示位置

現在PP（左）／最大PP（右）

現在DP（左）／最大DP（右）

種族パラメータ
属性パラメータ
タイプパラメータ

※◎ボタンを押すたびに上記の3つが順に切りかわっていく

アイテムのレンジ（左）／アイテムを装備したアシュレイのレンジ（右）

アイテムの増加リスク（左）／基本攻撃で増えるアシュレイのリスク（右）

アイテムのSTR（左）／アイテムを装備したアシュレイのSTR（右）

アイテムのINT（左）／アイテムを装備したアシュレイのINT（右）

アイテムのAGL（左）／アイテムを装備したアシュレイのAGL（右）

リストの利用法

●実際の能力値を導き出すには？

この「アイテムLIST・データ編」では、材質による修正値を加えていない、アイテムの基本的な能力値を掲載している。ブレード、シールド、アーマー（アクセサリーをのぞく）に関しては、リストの先頭にある材質ごとの修正値をアイテムごとの能力値に加えることで、実際の数値を求めることが可能だ。また、ウェポンの能力値については、構成パーツとなっているブレードとグリップによって決まるため、このリストには掲載していない。ブレードとグリップの能力値からウェポンの能力値を算出する方法は、P.88の「アイテムの組み合わせを知る」でくわしく解説しているので、そちらを参照してほしい。

●リストの能力値は初期値

リスト内に掲載している数値は、すべて初期値でしかない。能力値のなかには成長や合成によって変化するものがあるため、ゲーム中のアイテムの能力値がリストと一致しない場合も出てくる。下にあげたものは、数値が変化する能力値と、それらが変化する要因だ。これらの能力値に関しては、リストの数値は目安と考えたほうがいいだろう。

→ 成長や合成で変化

●タイプパラメータ
●最大DP
●最大PP
→ 合成で変化

「?」の項目について

アイテムリストでは、ゲームをプレイするうえでの楽しみを損なわないように、いくつかのアイテムのデータを「?」という伏せた形で掲載している。どれもひと筋縄では手に入れられないものばかりだが、運良く入手することができたさいには表内に自分でデータを記入していき、このリストを完成させてほしい。

材質

ブレードやアーマーなどの性能に影響する。単体でアイテムとして登場するわけではないので注意。

材質の名前	STR修正	INT修正	AGL修正	種族パラメータ修正 ヒューマン	ビースト	アンデッド	ファントム	ドラゴン	イービル	属性パラメータ修正	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	最大DP修正
ウッド	1	6	0	0	0	0	0	0	0	攻	4	6	−8	−8	6	4	4	35
										防	4	−6	8	8	−6	−4	−4	
レザー	0	5	0	0	0	0	0	0	0	攻	2	−5	−5	1	1	5	5	20
										防	2	5	5	−1	−1	−5	−5	
ブロンズ	2	1	−2	−1	−1	−2	−1	−1	−5	攻	8	5	5	−3	−3	2	2	50
										防	8	−5	−5	3	3	−2	−2	
アイアン	4	1	−2	1	1	−2	1	1	0	攻	10	0	4	4	0	1	1	65
										防	10	0	−4	−4	0	−1	−1	
ハガネ	6	2	−1	5	5	1	0	5	5	攻	14	−3	−3	5	5	5	5	70
										防	14	3	3	−5	−5	−5	−5	
シルバー	3	1	−1	0	0	20	15	0	5	攻	5	5	5	5	5	20	−5	40
										防	5	−5	−5	−5	−5	−5	20	
ダマスクス	8	3	−1	10	10	−2	0	10	10	攻	20	5	5	5	5	−10	10	80
										防	20	−5	−5	−5	−5	20	−20	

ブレード

グリップとともに、ウェポンを構成するパーツ。ちなみにモンスター専用のブレードは掲載していない。

ダガー［片手装備］

名前	STR(攻)	INT(攻)	AGL	レンジ	増加リスク	タイプ	最大DP	最大PP
バトルナイフ	4	0	0	1	1	切断	68	100
スクラマサクス	6	0	0	1	1	貫通	66	95
ダーク	8	0	0	1	1	切断	64	90
キドニーダガー	10	0	0	1	1	貫通	62	85
ベシュカド	12	0	0	1	1	切断	60	80
チンクエディア	14	0	−1	1	1	貫通	58	75
クリス	16	0	−1	1	1	貫通	56	70
ハットチェット	18	0	−1	2	1	切断	54	65
ククリ	20	0	−1	2	1	切断	52	60
バゼラード	22	0	−1	2	1	切断	50	55
スティレット	24	0	−1	2	2	切断	70	50

ソード［片手装備］

名前	STR(攻)	INT(攻)	AGL	レンジ	増加リスク	タイプ	最大DP	最大PP
スパタ	5	0	−1	3	1	切断	78	140
グラディウス	7	0	−1	3	1	切断	76	136
レイピア	9	0	−1	3	1	貫通	74	132
ショートソード	11	0	−2	3	1	切断	72	128
フィランギ	13	0	−2	3	1	切断	70	124
シャムシール	15	0	−2	3	1	切断	68	120
ファルシオン	17	0	−3	3	2	切断	66	116
ショテル	19	0	−3	3	2	切断	64	112
コラ	21	0	−3	3	2	切断	62	108
コピス	23	0	−4	3	2	切断	60	104
サムライブレード	25	0	−4	3	2	切断	58	100

ロングソード［両手装備］

名前	STR(攻)	INT(攻)	AGL	レンジ	増加リスク	タイプ	最大DP	最大PP
ブロードソード	10	0	−2	4	1	切断	83	120
バイキングソード	12	0	−2	4	1	切断	82	113
カタナ	16	0	−3	4	1	切断	81	106
ワルーンソード	19	0	−3	4	1	切断	79	99
クレイモアー	22	0	−4	4	2	切断	78	92
スキアヴォーナ	25	0	−4	4	2	切断	77	85
バスタードソード	27	0	−4	4	2	切断	76	78
ファルクス	30	0	−5	5	3	切断	74	71
ルーンブレード	33	0	−5	5	3	切断	73	64

アックス&メイス［片手装備］

名前	STR(攻)	INT(攻)	AGL	レンジ	増加リスク	タイプ	最大DP	最大PP
ハンドアックス	6	0	−1	3	1	切断	64	130
ゴブリンクラブ	6	0	−1	3	1	打撃	53	128
バトルアックス	8	0	−1	3	1	切断	63	124
スパイクドクラブ	8	0	−1	3	1	打撃	51	122
フランキスカ	10	0	−2	3	1	切断	61	118
オニオンシェイプ	10	0	−2	3	1	打撃	50	116
タバルジン	13	0	−2	3	1	切断	60	112
スモールスパイク	13	0	−2	3	1	打撃	49	110
チャクマク	16	0	−3	3	1	切断	58	106
モーニングスター	16	0	−3	3	1	打撃	47	104
タバール	19	0	−3	3	2	切断	57	100
ウォーハンマー	19	0	−3	3	2	打撃	46	98

名　前	STR(攻)	INT(攻)	AGL	レンジ	増加リスク	タイプ	最大DP	最大PP
ブローバー	22	0	−4	3	2	切断	56	94
ビッグハンマー	22	0	−4	3	2	打撃	44	92

ヘヴィアックス［両手装備］

名　前	STR(攻)	INT(攻)	AGL	レンジ	増加リスク	タイプ	最大DP	最大PP
ギサルメアックス	11	0	−2	4	1	切断	65	110
ラージクレセント	15	0	−3	4	1	切断	64	101
バンパーブレード	20	0	−3	4	2	切断	62	92
バルブリガン	25	0	−4	4	2	切断	60	83
ダブルブレード	30	0	−4	4	3	切断	58	74

ヘヴィメイス［両手装備］

名　前	STR(攻)	INT(攻)	AGL	レンジ	増加リスク	タイプ	最大DP	最大PP
ランデヴェバ	10	0	−2	4	1	打撃	141	124
カッツバルゲル	14	0	−3	4	1	打撃	132	116
スパイクドモール	19	0	−3	4	2	打撃	123	108
グルームウイング	23	0	−4	4	2	打撃	115	100
ミョルニール	27	0	−4	4	2	打撃	106	92
ファランクス	32	0	−5	4	3	打撃	98	84
デストロイヤー	36	0	−5	4	3	打撃	89	76

スタッフ［片手装備］

名　前	STR(攻)	INT(攻)	AGL	レンジ	増加リスク	タイプ	最大DP	最大PP
ウィザードタイプ	1	5	−1	2	1	打撃	33	190
クレリックタイプ	2	10	−1	2	1	打撃	30	175
サモナータイプ	3	15	−2	2	1	打撃	28	160
シャーマンタイプ	4	20	−2	3	1	打撃	25	145
ビショップタイプ	5	25	−3	3	1	打撃	23	130

スピア［両手装備］

名　前	STR(攻)	INT(攻)	AGL	レンジ	増加リスク	タイプ	最大DP	最大PP
ロングスピア	8	0	−2	5	1	貫通	86	115
グレイブ	10	0	−2	5	1	切断	84	109
スコーピオン	12	0	−2	5	1	打撃	82	103
コルセスカ	14	0	−3	6	1	貫通	80	97
トライデント	17	0	−3	6	2	貫通	78	91
オウルパイク	19	0	−3	6	2	貫通	76	85
ボアスピア	21	0	−4	5	2	貫通	74	79
フォチャード	23	0	−4	5	2	貫通	72	73
ヴォウジェ	26	0	−4	5	3	切断	70	67
ボールアックス	28	0	−5	6	3	打撃	68	61
バルディッシュ	30	0	−5	6	3	切断	66	55

クロスボウ［両手装備］

名　前	STR(攻)	INT(攻)	AGL	レンジ	増加リスク	タイプ	最大DP	最大PP
ガストラルボウ	9	0	−2	9	2	貫通	16	150
ライトクロスボウ	11	0	−1	9	2	貫通	14	140
ターゲットボウ	13	0	−3	9	2	打撃	12	130
ウィンドラスボウ	15	0	−3	10	3	貫通	10	120
クレインクイン	17	0	−3	10	3	打撃	8	110
ラッグクロスボウ	19	0	−4	10	3	貫通	6	100
ストーンバスター	21	0	−4	11	4	打撃	4	90

グリップ

ウェポンのにぎりの部分。ブレードと組み合わせることで、ウェポンとして使用可能になる。

ダガー／ソード／ロングソード用

名　前	STR(攻)	INT(攻)	AGL	タイプパラメータ(攻)			秘石装着数
				打撃	切断	貫通	
ショートヒルト	1	0	−1	0	4	1	0
スウェプトヒルト	1	1	−1	0	2	4	0
クロスガード	2	1	−1	8	6	2	1
ナックルガード	2	2	−2	0	5	9	2
カウンターガード	3	2	−2	0	8	7	1
サイドリング	3	3	−2	10	12	10	2
パワーパーム	4	3	−3	0	15	12	3
マーダーズヒルト	4	4	−3	0	13	17	2

アックス／メイス／スタッフ用

名前	STR(攻)	INT(攻)	AGL	タイプパラメータ(攻) 打撃	切断	貫通	秘石装着数
ウッドングリップ	1	0	−2	5	1	0	0
サンドフェイス	1	2	−2	3	6	0	1
チェザカンタイプ	2	1	−2	8	4	0	0
サリッサグリップ	2	2	−3	6	9	0	1
ヘヴィグリップ	3	1	−3	6	15	0	1
ジェンダルメ	3	2	−3	13	5	0	2
ランカススタイル	4	3	−3	17	7	0	2
グリモアグリップ	1	8	−4	21	9	0	2
ブージタイプ	5	1	−4	8	19	0	3

スピア用

名前	STR(攻)	INT(攻)	AGL	タイプパラメータ(攻) 打撃	切断	貫通	秘石装着数
ウッドンポール	1	0	−3	11	0	1	0
スピクルムポール	2	1	−3	2	12	4	1
ウイングドポール	3	2	−4	2	6	16	0
フラメアポール	4	3	−4	16	4	10	2

クロスボウ用

名前	STR(攻)	INT(攻)	AGL	タイプパラメータ(攻) 打撃	切断	貫通	秘石装着数
シンプルアロー	1	0	−1	1	0	10	0
スティールアロー	2	0	−1	2	0	13	1
ジャベリンボルト	3	1	−1	17	0	2	1
ファラリカボルト	4	1	−1	3	0	20	1

シールド

左手に装備して、敵の攻撃を防ぐ防具。両手装備のウェポンとは併用することができない。

名前	STR(防)	INT(防)	AGL	種族パラメータ(防) ヒューマン	ビースト	アンデッド	ファントム	ドラゴン	イービル	属性パラメータ(防) 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ(防) 打撃	切断	貫通	最大DP	最大PP	秘石装着数
バックラー	5	3	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	19	200	0
ペルタシールド	5	4	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	20	193	1
タージェ	6	4	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	21	186	1
クワッドシールド	7	7	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	22	179	1
サークルシールド	8	7	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	0	0	23	172	1
タワーシールド	12	10	−2	0	0	0	5	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	24	165	1
スパイクシールド	12	11	−2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	0	0	26	158	1
ラウンドシールド	14	13	−2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	18	0	0	27	151	2
カイトシールド	15	13	−2	5	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	0	28	144	2
カセロルシールド	15	14	−2	0	5	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	20	0	0	29	137	2
ヒーターシールド	18	16	−2	0	0	0	10	0	10	5	5	5	5	5	5	5	0	0	25	30	130	2
オーバルシールド	18	17	−2	0	10	0	0	10	0	5	5	5	5	5	5	5	15	15	0	31	123	2
ナイトシールド	18	18	−2	10	0	10	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	0	25	0	32	116	2
ホプロンシールド	21	24	−3	15	0	15	0	0	0	10	10	10	10	10	10	10	25	10	0	33	109	3

アーマー

身体の各部位を保護する防具。アクセサリーだけは、攻撃時と防御時の両方に影響を与える。

ヘルム［装備部位…頭］

名前	STR(防)	INT(防)	AGL	種族パラメータ(防) ヒューマン	ビースト	アンデッド	ファントム	ドラゴン	イービル	属性パラメータ(防) 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ(防) 打撃	切断	貫通	最大DP
バンダナ	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	18
ウィザードハット	1	10	0	0	0	0	0	0	0	3	3	3	3	3	3	3	1	0	0	20
ボーンヘルム	2	3	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	21
ベアーマスク	2	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	19
チェインコイフ	3	5	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	3	0	22
スパンゲンヘルム	3	5	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	23
キャバセット	4	5	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	24
サーリット	5	6	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	3	25
バルビューダ	6	7	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	5	26
バシニット	7	8	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	3	5	27
アーメット	8	9	−2	4	0	4	0	0	0	3	3	3	3	3	3	3	4	6	4	28
クローズヘルム	9	10	−2	0	4	0	0	4	0	3	3	3	3	3	3	3	5	10	10	29
バーゴネット	10	11	−2	0	0	0	4	0	4	3	3	3	3	3	3	3	7	7	7	30
ホプロンヘルム	11	15	−2	8	0	8	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	13	5	0	31

ブレストアーマー［装備部位…胴］

名前	STR(防)	INT(防)	AGL	種族パラメータ(防) ヒューマン	ビースト	アンデッド	ファントム	ドラゴン	イービル	属性パラメータ(防) 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ(防) 打撃	切断	貫通	最大DP
ウィザードコート	3	20	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	39
ジャーキン	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	35
ロングコート	5	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	37
キュラッサ	7	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	41
リングメイル	7	12	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	5	45
バンデッドメイル	8	8	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	43
チェインメイル	9	12	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	0	47

名前	STR(防)	INT(防)	AGL	種族パラメータ(防) ヒューマン	ビースト	アンデッド	ファントム	ドラゴン	イービル	属性パラメータ(防) 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ(防) 打撃	切断	貫通	最大DP
ブレストプレート	11	12	−2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	8	49
セグメンテータ	13	13	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	8	5	51
スケールアーマー	15	15	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	10	53
ブリガンダイン	17	18	−2	7	0	7	0	0	0	4	4	4	4	4	4	4	5	10	0	55
プレイトメイル	18	18	−2	0	7	0	0	7	0	4	4	4	4	4	4	4	10	10	10	57
フリュートメイル	18	19	−2	0	0	0	7	0	7	4	4	4	4	4	4	4	15	15	15	59
ホプロンアーマー	18	22	−3	14	0	14	0	0	0	8	8	8	8	8	8	8	20	8	0	61

グローブ［装備部位…右腕／左腕］

名前	STR(防)	INT(防)	AGL	種族パラメータ(防) ヒューマン	ビースト	アンデッド	ファントム	ドラゴン	イービル	属性パラメータ(防) 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ(防) 打撃	切断	貫通	最大DP
バンテージ	1	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	14
レザーグローブ	2	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	15
ジポングローブ	2	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	3	17
キュイラッサー	3	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5	18
リングスリーブ	4	5	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	20
チェインスリーブ	4	6	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	21
ガントレット	5	6	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	4	4	23
カラビニエール	6	7	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	10	24
プレイトグローブ	7	8	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	6	7	26
ロンダンス	8	9	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	6	0	27
チルトグローブ	8	9	−3	4	0	4	0	0	0	3	3	3	3	3	3	3	12	12	12	29
フレイタニエル	9	10	−1	0	4	0	0	4	0	3	3	3	3	3	3	3	7	7	7	30
フリュートハンド	10	11	−2	0	0	0	4	0	4	3	3	3	3	3	3	3	9	9	9	32
ホプロングローブ	11	15	−2	8	0	8	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	13	5	0	33

レッグスアーマー［装備部位…脚］

名前	STR(防)	INT(防)	AGL	種族パラメータ(防) ヒューマン	ビースト	アンデッド	ファントム	ドラゴン	イービル	属性パラメータ(防) 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ(防) 打撃	切断	貫通	最大DP
サンダル	1	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21
ブーツ	2	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	23
ロングブーツ	2	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	26
サイクウィス	3	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	3	0	28
ライトグリーブ	4	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	31
リングレッグス	5	6	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	3	0	33
チェインレッグス	6	7	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	4	0	36
フースカンプ	7	8	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	8	38

名前	STR(防)	INT(防)	AGL	種族パラメータ(防) ヒューマン	ビースト	アンデッド	ファントム	ドラゴン	イービル	属性パラメータ(防) 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ(防) 打撃	切断	貫通	最大DP
ボレインガード	8	9	−1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	10	41
ジャムボウタイプ	9	10	−2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	7	0	43
ミサグリアタイプ	10	11	−3	5	0	5	0	0	0	3	3	3	3	3	3	3	12	12	12	46
プレイトレッグス	11	11	−2	0	5	0	0	5	0	3	3	3	3	3	3	3	8	8	8	48
フリュートタイプ	12	12	−2	0	0	0	5	0	5	3	3	3	3	3	3	3	10	10	10	51
ホプロンレッグス	13	18	−3	10	0	10	0	0	0	6	6	6	6	6	6	6	15	6	0	53

アクセサリー

名前	STR	INT	AGL	種族パラメータ ヒューマン	ビースト	アンデッド	ファントム	ドラゴン	イービル	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通
聖印の首飾り	0	1	0	0	0	5	−5	−5	5	5	0	0	0	0	5	−5	0	0	0
ルーンピアス	0	3	1	0	0	0	10	−10	10	0	10	10	10	10	10	10	0	0	−10
巨人の指輪	3	3	0	15	−5	−5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	15
スワンソング	3	3	0	0	15	−5	−5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	15	10
エドガーのピアス	3	3	0	0	0	15	−5	−5	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	5
ゴーストドッグ	3	3	0	0	0	0	15	−5	−5	0	0	0	0	0	0	0	0	5	15
ドラゴンヘッド	3	3	0	−5	0	0	0	15	−5	0	0	0	0	0	0	0	5	10	5
アガレスの首輪	3	3	0	−5	−5	0	0	0	15	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0
ライオンヘッド	3	3	0	0	0	0	0	0	0	15	0	0	0	0	0	0	0	10	15
疾風の指輪	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	15	0	−10	0	0	0	5	15	10
火竜の指輪	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	0	−10	0	0	10	0	5
泥土の腕輪	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	−10	0	15	0	0	0	0	5	15
紫水の腕輪	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	−10	0	15	0	0	5	10	5
ティンカーリップ	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	−10	0	10	15
アグリッパの首輪	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	−10	15	10	0	10
ラウフェイの腕輪	5	5	1	30	−12	−12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	5	0
ブシュバカピアス	5	5	1	0	30	−12	−12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	5
クロスチョーカー	5	5	1	0	0	30	−12	−12	0	0	0	0	0	0	0	0	5	15	10
ファフニールの涙	5	5	1	−12	0	0	0	30	−12	0	0	0	0	0	0	0	10	5	10
バラムリング	5	5	1	−12	−12	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0	15	5	0
ラスティネイル	5	5	1	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0	15	5	0
マルドゥークの鼻環	5	5	1	0	0	0	0	0	0	0	30	0	−25	0	0	0	10	0	5
タミュリスタング	5	5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	−25	0	0	5	15	10
パロロコングの指輪	5	5	1	0	0	0	0	0	0	0	−25	0	30	0	0	0	15	10	0
タアロアの指輪	5	5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	−25	0	30	0	0	10	5	10
カデシュリング	5	5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	−25	15	5	0
ディアドラの耳飾り	5	5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	−25	30	5	15	5

秘石

ウェポンやシールドに装着し、種族パラメータや属性パラメータなどを修正する宝石。特殊効果を持つものもある。

名前	STR	INT	AGL	種族パラメータ ヒューマン	ビースト	アンデッド	ファントム	ドラゴン	イービル	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒
梟雄石	2	4	3	15	−3	−3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
獣王石	2	4	3	0	15	−3	−3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
聖骸石	2	4	3	0	0	15	−3	−3	0	0	0	0	0	0	0	0
幻妖石	2	4	3	0	0	0	15	−3	−3	0	0	0	0	0	0	0
輝竜石	2	4	3	−3	0	0	0	15	−3	0	0	0	0	0	0	0
破魔石	2	4	3	−3	−3	0	0	0	15	0	0	0	0	0	0	0
雷神晶	1	6	3	30	−6	−6	−3	−3	−3	0	0	0	0	0	0	0
獣神晶	1	6	3	−3	30	−6	−6	−3	−3	0	0	0	0	0	0	0
天灰晶	1	6	3	−3	−3	30	−6	−6	−3	0	0	0	0	0	0	0
散妖晶	1	6	3	−3	−3	−3	30	−6	−6	0	0	0	0	0	0	0
竜殺晶	1	6	3	−6	−3	−3	−3	30	−6	0	0	0	0	0	0	0
聖闇晶	1	6	3	−6	−6	−3	−3	−3	30	0	0	0	0	0	0	0
タロスの長石	2	4	3	0	0	0	0	0	0	15	−3	−3	−3	−3	−3	−3
シルフの黄玉	2	4	3	0	0	0	0	0	0	0	15	0	−5	0	0	0
サラマンダーの紅玉	2	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	15	0	−5	0	0
ノームの翠玉	2	4	3	0	0	0	0	0	0	0	−5	0	15	0	0	0
ウンディーネの碧玉	2	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	−5	0	15	0	0
エンジェルの真珠	2	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	−5
モーロックの黒玉	2	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	−5	15
タイタンの孔雀石	1	6	3	0	0	0	0	0	0	30	−7	−7	−7	−7	−7	−7
ジンの琥珀	1	6	3	0	0	0	0	0	0	−5	30	−5	−10	−5	−5	−5
イフリートの紅玉髄	1	6	3	0	0	0	0	0	0	−5	−5	30	−5	−10	−5	−5
ダオの月長石	1	6	3	0	0	0	0	0	0	−5	−10	−5	30	−5	−5	−5
マリッドの藍玉	1	6	3	0	0	0	0	0	0	−5	−5	−10	−5	30	−5	−5
セラフィムの金剛石	1	6	3	0	0	0	0	0	0	−5	−5	−5	−5	−5	30	−10
ベリアルの黒真珠	1	6	3	0	0	0	0	0	0	−5	−5	−5	−5	−5	−10	30
ブレイブハート	2	0	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	特殊効果 基本攻撃の命中率を20上げる。ウェポン装着時のみ有効															
ヘルレイザー	2	0	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	特殊効果 魔法の成功率を20上げる。ウェポン装着時のみ有効															
ナイトキラー	2	0	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	特殊効果 魔法以外(※)の効果の回避率を20上げる。シールド装着時のみ有効															
マナブレイカー	0	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	特殊効果 自分を対象とする魔法の成功率を20下げる。シールド装着時のみ有効															
ローバストフィスト	0	0	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	特殊効果 STRダウン状態の発生率を20下げる。シールド装着時のみ有効															
ブレインシールド	0	0	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	特殊効果 INTダウン状態の発生率を20下げる。シールド装着時のみ有効															

※……該当するものは、基本攻撃、トラップ、自分のHPやMPなどを増減させるチェインアビリティ

名前	STR	INT	AGL	種族パラメータ ヒューマン	ビースト	アンデッド	ファントム	ドラゴン	イービル	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒
スピードスター	0	0	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	特殊効果 AGLダウン状態の発生率を20下げる。シールド装着時のみ有効															
セイブザクイーン	0	0	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	特殊効果 サイレント状態の発生率を20下げる。シールド装着時のみ有効															
ブラッククイーン	0	0	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	特殊効果 マヒ状態の発生率を20下げる。シールド装着時のみ有効															
キラークイーン	0	0	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	特殊効果 毒状態の発生率を20下げる。シールド装着時のみ有効															
ホワイトクイーン	0	0	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	特殊効果 しびれ状態の発生率を20下げる。シールド装着時のみ有効															
サー・ボールス	−3	12	0	0	0	0	0	0	0	20	20	−10	20	−10	−10	−10

道具

基本的に、一度使うとなくなる消費型のアイテム。効果に応じて、6つの系統に分類される。

回復系

名前	使用効果
キュアルート	HPを約50回復する
キュアバルブ	HPを約100回復する
キュアリキッド	HPを約150回復する
キュアノストラム	HPを全回復する
マナルート	MPを約25回復する
マナバルブ	MPを約50回復する
マナリキッド	MPを約100回復する
マナノストラム	MPを全回復する
ヴェラルート	リスクを約25回復する
ヴェラバルブ	リスクを約50回復する
ヴェラリキッド	リスクを約75回復する
ヴェラノストラム	リスクを全回復する
修道僧の秘薬	HPとMPを約100ずつ回復する
聖者の秘薬	HPとMPを全回復する
錬金術士の試薬	HPとリスクを約25ずつ回復する
魔道士の試薬	HPとリスクを約50ずつ回復する

ステータス異常系

名前	使用効果
世界樹の涙	マヒ状態を回復する
精霊の祈り	毒状態を回復する
聖霊の祝福	しびれ状態を回復する
天使の微笑み	呪い状態を回復する
万能薬	マヒ、毒、しびれ状態を回復する
羽虫の薬酒	マヒ、毒、しびれ、呪い以外のステータス異常(魔法効果)を回復する
妖精の羽	クイック状態にする(一時的に移動速度やジャンプの飛距離がアップする)

能力値アップ系

	名前	使用効果
霊薬	覇王の霊薬	STRを1～4上げる(上昇量はランダム)
	賢者の霊薬	INTを1～4上げる(上昇量はランダム)
	竜騎兵の霊薬	AGLを1～4上げる(上昇量はランダム)
	聖母の霊薬	最大HPを1～4上げる(上昇量はランダム)
	魔導師の霊薬	最大MPを1～4上げる(上昇量はランダム)
ワイン	ウァレーンス	レアモンテ産のビンテージワイン。STRを1～4上げる(上昇量はランダム)

補助系

名前	使用効果
千里眼晶	現在自分がいる部屋内のトラップを視認できる。その部屋から出るまで有効

グリモア

名前	使用効果
烈波のグリモア	『ソリッドショック』を使用&修得する
雷矢のグリモア	『ライトニングボウ』を使用&修得する
炎弾のグリモア	『ファイアボール』を使用&修得する
地竜のグリモア	『ヴァルカンランス』を使用&修得する
氷刃のグリモア	『アクアブラスト』を使用&修得する
閃光のグリモア	『スピリットサージ』を使用&修得する
苦呪のグリモア	『デスラブトペイン』を使用&修得する
除霊のグリモア	『イクソシズム』を使用&修得する
虚空のグリモア	『バニッシュ』を使用&修得する
爆裂のグリモア	『イクスプロジョン』を使用&修得する。修得ずみの場合は、1回ごとにレベルが1ずつ上がる(最高4まで)
雷空のグリモア	『サンダーバースト』を使用&修得する。修得ずみの場合は、1回ごとにレベルが1ずつ上がる(最高4まで)
炎鎖のグリモア	『フレイムスフィア』を使用&修得する。修得ずみの場合は、1回ごとにレベルが1ずつ上がる(最高4まで)

名前	使用効果
磁踊のグリモア	『ガイアストライク』を使用&修得する。修得ずみの場合は、1回ごとにレベルが1ずつ上がる(最高4まで)
瀑布のグリモア	『アヴァランチ』を使用&修得する。修得ずみの場合は、1回ごとにレベルが1ずつ上がる(最高4まで)
舞光のグリモア	『ラディウス』を使用&修得する。修得ずみの場合は、1回ごとにレベルが1ずつ上がる(最高4まで)
天破のグリモア	『メテオインパクト』を使用&修得する。修得ずみの場合は、1回ごとにレベルが1ずつ上がる(最高4まで)
吸精のグリモア	『ドレインハート』を使用&修得する
吸魔のグリモア	『ドレインマインド』を使用&修得する
生命のグリモア	『ヒール』を使用&修得する
軟化のグリモア	『リストレイション』を使用&修得する
解毒のグリモア	『アンチドーテ』を使用&修得する
祓呪のグリモア	『ブレッシング』を使用&修得する
浄化のグリモア	『クリアランス』を使用&修得する
命脈のグリモア	『ジェネラスヒール』を使用&修得する
強殻のグリモア	『ハーキュリアン』を使用&修得する
弱骸のグリモア	『ミゼラブルボディ』を使用&修得する
冴理のグリモア	『インライテン』を使用&修得する
惑乱のグリモア	『フィブルマインド』を使用&修得する
俊敏のグリモア	『インビゴレイト』を使用&修得する
鈍化のグリモア	『レイジーボーンズ』を使用&修得する
優鋭のグリモア	『プロテクト』を使用&修得する
鈍磨のグリモア	『アンプロテクト』を使用&修得する
封呪のグリモア	『サイレントスペル』を使用&修得する
耐魔のグリモア	『インバリドスペル』を使用&修得する
邪痺のグリモア	『スタンクラウド』を使用&修得する
邪毒のグリモア	『ポイズンミスト』を使用&修得する
呪詛のグリモア	『カース』を使用&修得する
停空のグリモア	『フィクセイト』を使用&修得する
解魔のグリモア	『ディスペル』を使用&修得する
解錠のグリモア	『アンロック』を使用&修得する
刻印のグリモア	『マーク』を使用&修得する
解析のグリモア	『アナライシス』を使用&修得する
恵空のグリモア	『ルフトアタッチ』を使用&修得する
恵火のグリモア	『スパークアタッチ』を使用&修得する
恵土のグリモア	『ソイルアタッチ』を使用&修得する
恵水のグリモア	『フロストアタッチ』を使用&修得する
耐風のグリモア	『ルフトガード』を使用&修得する
耐炎のグリモア	『スパークガード』を使用&修得する
耐地のグリモア	『ソイルガード』を使用&修得する
耐冷のグリモア	『フロストガード』を使用&修得する

鍵＆刻印

名　前	使用効果
黄銅の鍵	市街地 南部、市街地 東部の鍵がかかった扉を開く
黒鉄の鍵	地下街 西部、廃坑 第2階層、地下街 東部、街を囲む外壁 北側の鍵がかかった扉を開く
白銀の鍵	廃坑 第1階層、地下街 西部、ライムストーン運搬溝、キルティア神殿、避難通路の鍵がかかった扉を開く
黄金の鍵	地下街 西部、レアモンテ砦、ライムストーン運搬溝、避難通路の鍵がかかった扉を開く
白鋼の鍵	アイアンメイデン Lv.1の鍵がかかった扉を開く
赤鉄の鍵	アイアンメイデン Lv.1の鍵がかかった扉を開く
聖印騎士団の鍵	市街地 西部の鍵がかかった扉を開く
宝箱の鍵	ワイン貯蔵庫、市街地 東部、レアモンテ砦、廃坑 第2階層、アイアンメイデン Lv.1の鍵がかかった宝箱を開く
ハマシオンの刻印	ワイン貯蔵庫の封印された扉を開く
ストックの刻印	ワイン貯蔵庫の封印された扉を開く
リリーの刻印	地下墓地の封印された扉を開く
ムスカリの刻印	廃坑 第1階層の封印された扉を開く
シャガの刻印	廃坑 第1階層の封印された扉を開く
ドラセナの刻印	市街地 南部の封印された扉を開く
カトレアの刻印	市街地 東部の封印された扉を開く
クレマチスの刻印	街を囲む外壁 北側の封印された扉を開く
アスターの刻印	ライムストーン運搬溝の封印された扉を開く
キュラスの刻印	ライムストーン運搬溝の封印された扉を開く
メリッサの刻印	ライムストーン運搬溝の封印された扉を開く
コナラの刻印	大聖堂 1階の封印された扉を開く
アカシアの刻印	大聖堂 2階の封印された扉を開く
シュロの刻印	大聖堂 2階の封印された扉を開く
カラーの刻印	大聖堂 3階の封印された扉を開く
ピラカンサの刻印	アイアンメイデン Lv.1の封印された扉を開く
カルミアの刻印	レアモンテ砦の封印された扉を開く
クサギの刻印	レアモンテ砦の封印された扉を開く
アネモネの刻印	レアモンテ砦の封印された扉を開く
バーベナの刻印	レアモンテ砦の封印された扉を開く
シラーの刻印	レアモンテ砦の封印された扉を開く
マリルドの刻印	レアモンテ砦の封印された扉を開く
ガーベラの刻印	レアモンテ砦の封印された扉を開く
トラノオの刻印	レアモンテ砦の封印された扉を開く

アイテムLIST PART2 入手場所編

ここからの「入手場所編」は、入手できる場所をアイテムごとにまとめたリストだ。さらに、ウェポン、ブレード、シールド、アーマーについては、材質などによる修正を加えた、実際の能力値も併記している。

リストの見かた

ウェポン

ブレード／アーマー

シールド

グリップ／アクセサリー／秘石／道具

❶系統……アイテムの系統。
❷名前……アイテムの名前。
❸材質……アイテムの材質。略称は以下のとおり。
- ●W…ウッド　●H…ハガネ
- ●L…レザー　●S…シルバー
- ●B…ブロンズ　●D…ダマスクス
- ●I…アイアン

❹構成パーツ……ウェポンを構成しているブレードとグリップ。
❺STR／INT／AGL……アイテムの能力値。
❻最大DP……DPの最大値。
❼最大PP……PPの最大値。
❽レンジ／増加リスク……ウェポンのレンジと、増加リスクの数値。
❾入手場所……そのアイテムを入手できるマップ番号。宝は宝箱から、敵は敵からの戦利品として入手できる。「そのマップ内の宝箱または敵から100%の確率で入手できる」ものについては、赤い文字で表記。マップ内のどの敵が落とすかについては、§5(→P.246～)を参照のこと。

※羽虫の森 東部、避難通路、忘れられた坑道については、宝箱から入手できるアイテムのみを掲載(戦利品は非掲載)。また、アイアンメイデン Lv.2～3で入手できるアイテムや、タイムアタックバトルで戦うモンスターの戦利品については、いっさい掲載していない(鍵と刻印だけは掲載している)。

ウェポン

系統	名前	材質	構成パーツ ブレード	構成パーツ グリップ	STR	INT	AGL	最大DP	最大PP	レンジ	増加リスク	入手場所
ダガー	バトルナイフ	I	バトルナイフ・I	ショートヒルト	9	1	−3	133	100	1	1	敵1-1、1-15
			バトルナイフ・I	スウェブトヒルト	9	2	−3	133	100	1	1	敵6-3、6-4、6-5、6-11
	ソウルキス	S	スクラマサクス・S	スウェブトヒルト	10	2	−2	106	95	1	1	宝2-9
	ダーク	H	ダーク・H	スウェブトヒルト	15	3	−2	134	90	1	1	敵2-12
	キドニーダガー	H	キドニータガー・H	ナックルガード	18	4	−3	132	85	1	1	敵7-3
	ベシュカド	H	ベシュカド・H	クロスガード	20	3	−2	130	80	1	1	敵7-8
	ビーズニーズ	S	ベシュカド・S	ナックルガード	17	3	−3	100	80	1	1	宝13-7
	チンクエディア	I	チンクエディア・I	クロスガード	20	2	−4	123	75	1	1	敵12-2、12-4
	ハットチェット	H	ハットチェット・H	サイドリング	27	5	−4	124	65	2	1	敵17-7、17-8、17-23
		S	ハットチェット・S	パワーパーム	25	4	−5	94	65	2	1	敵15-1、15-3、15-5、15-7、15-9、15-11
	ククリ	S	ククリ・S	パワーパーム	27	4	−5	92	60	2	1	敵15-1、15-4、15-5、15-8、15-11、15-13
	ストーンフェンス	H	ククリ・H	パワーパーム	30	5	−5	122	60	2	1	宝14-10
	バゼラード	S	バゼラード・S	サイドリング	28	4	−4	90	55	2	1	敵15-3、15-4、15-6、15-9、15-11、15-13
ソード	スパタ	8	スパタ・8	スウェブトヒルト	8	2	−4	128	140	3	1	敵1-4、1-12
		I	スパタ・I	ショートヒルト	10	1	−4	143	140	3	1	敵3-2、3-6
			スパタ・I	スウェブトヒルト	10	2	−4	143	140	3	1	敵2-7、2-8、2-16
	グラディウス	I	グラディウス・I	ショートヒルト	12	1	−4	141	136	3	1	敵1-9、1-12、3-10
			グラディウス・I	スウェブトヒルト	12	2	−4	141	136	3	1	敵4-5
			グラディウス・I	クロスガード	13	2	−4	141	136	3	1	敵6-3、6-6、6-11、6-14、6-16
		H	グラディウス・H	スウェブトヒルト	14	3	−3	146	136	3	1	敵5-2
	ファンダンゴ	8	グラディウス・8	ショートヒルト	10	1	−4	126	136	3	1	初期装備
	レイピア	8	レイピア・8	ショートヒルト	12	1	−4	124	132	3	1	敵1-15、4-2
		I	レイピア・I	クロスガード	15	2	−4	139	132	3	1	敵4-5
	レイピア	H	レイピア・H	ナックルガード	17	4	−4	144	132	3	1	敵7-3
	ショートソード	I	ショートソード・I	ショートヒルト	16	1	−5	137	128	3	1	敵3-7
			ショートソード・I	スウェブトヒルト	16	2	−5	137	128	3	1	敵5-2
			ショートソード・I	ナックルガード	17	3	−6	137	128	3	1	敵8-15
		H	ショートソード・H	クロスガード	19	3	−4	142	128	3	1	敵7-2、7-6、9-1、9-4、11-1
			ショートソード・H	ナックルガード	19	4	−5	142	128	3	1	敵7-2
	フィランギ	I	フィランギ・I	クロスガード	19	2	−5	135	124	3	1	敵7-4、7-6、9-2、9-5、11-5
		H	フィランキ・H	ナックルガード	21	4	−5	140	124	3	1	敵7-10
			フィランギ・H	カウンターガード	22	4	−5	140	124	3	1	敵8-15
		S	フィランギ・S	ナックルガード	18	3	−5	110	124	3	1	敵13-26
	コーブスリバイバー	I	フィランギ・I	クロスガード	19	2	−5	135	124	3	1	宝8-25
	シャムシール	I	シャムシール・I	ナックルガード	21	3	−6	133	120	3	1	敵7-13、7-17
		H	シャムシール・H	ナックルガード	23	4	−5	138	120	3	1	敵12-2、12-3、23-4
			シャムシール・H	カウンターガード	24	4	−5	138	120	3	1	敵16-1
	ハニーサックル	S	シャムシール・S	ナックルガード	20	3	−5	108	120	3	1	宝7-12
	ファルシオン	H	ファルシオン・H	カウンターガード	26	4	−6	136	116	3	2	敵14-2、16-2
			ファルシオン・H	サイドリンク	26	5	−6	136	116	3	2	敵23-10
	モジート	8	ファルシオン・8	カウンターガード	22	3	−7	116	116	3	2	宝15-5
	クロンダイククーラ	S	ファルシオン・S	パワーパーム	24	4	−7	106	116	3	2	宝14-9
	ショテル	H	ショテル・H	カウンターガード	28	4	−6	134	112	3	2	敵14-7
			ショテル・H	サイドリング	28	5	−6	134	112	3	2	敵17-8、17-15、17-28、23-9、23-14
		D	ショテル・D	サイドリング	30	6	−6	144	112	3	2	敵18-6
	コラ	H	コラ・H	サイドリング	30	5	−6	132	108	3	2	敵18-6
	レッドバイキング	H	コラ・H	パワーパーム	31	5	−7	132	108	3	2	宝23-19
ロングソード	ブロードソード	8	ブロードソード・8	ショートヒルト	13	1	−5	133	120	4	1	敵2-12
	シャンディーガフ	8	ブロードソード・8	スウェブトヒルト	13	2	−5	133	120	4	1	宝2-7
	バイキングソード	8	バイキングソード・8	ショートヒルト	15	1	−5	132	113	4	1	敵4-8
			バイキングソード・8	スウェブトヒルト	15	2	−5	132	113	4	1	敵3-4
	カタナ	I	カタナ・I	クロスガード	22	2	−6	146	106	4	1	敵11-8
		H	カタナ・H	ナックルガード	24	4	−6	151	106	4	1	敵13-6
			カタナ・H	カウンターガード	25	4	−6	151	106	4	1	敵13-6、13-13、13-17、13-23
	エンジェルウイング	H	カタナ・H	クロスガード	24	3	−5	151	106	4	1	敵8-25
	ワルーンソード	I	ワルーンソード・I	ナックルガード	25	3	−7	144	99	4	1	敵13-4、13-12、13-23
			ワルーンソード・I	カウンターガード	26	3	−7	144	99	4	1	敵13-9、13-16
		H	ワルーンソード・H	サイドリング	28	5	−6	149	99	4	1	敵17-6、17-11、17-19
	ブラッディブル	D	ワルーンソード・D	サイドリング	30	6	−6	159	99	4	1	宝17-31
	クレイモアー	8	クレイモアー・8	クロスガード	26	2	−7	128	92	4	2	敵13-6、13-16、13-20
		I	クレイモアー・I	カウンターガード	29	3	−8	143	92	4	2	敵16-2、16-4
	スキアヴォーナ	I	スキアヴォーナ・I	カウンターガード	32	3	−8	142	85	4	2	敵14-3
			スキアヴォーナ・I	パワーパーム	33	4	−9	142	85	4	2	敵17-19
		H	スキアヴォーナ・H	サイドリング	34	5	−7	147	85	4	2	敵23-4、23-21
	マタドール	H	スキアヴォーナ・H	カウンターガード	34	4	−7	147	85	4	2	宝17-9
	ソノラ	H	バスタードソード・H	パワーパーム	37	5	−8	146	78	4	2	宝23-9
アックス&メイス	ハンドアックス	8	ハンドアックス・8	ウッドングリップ	9	1	−5	114	130	3	1	敵1-8、2-11、2-12
		I	ハンドアックス・I	サンドフェイス	11	3	−5	129	130	3	1	敵3-2
	タワーリシチ	8	ハントアックス・8	ウッドングリップ	9	1	−5	114	130	3	1	宝1-2
	ゴブリンクラブ	8	ゴブリンクラブ・8	ウッドンクリップ	9	1	−5	103	128	3	1	敵1-10
			ゴブリンクラブ・8	サンドフェイス	9	3	−5	103	128	3	1	敵2-4、2-6
		H	ゴブリンクラブ・H	サンドフェイス	13	4	−4	123	128	3	1	敵6-11、6-14、6-19
	ピンクスクァーレル	I	ゴブリンクラブ・I	ウッドンクリップ	11	1	−5	118	128	3	1	宝2-5
	バトルアックス	8	バトルアックス・B	ウッドンクリップ	11	1	−5	113	124	3	1	敵2-14、3-5
			バトルアックス・8	サントフェイス	11	3	−5	113	124	3	1	敵6-6、6-8、6-15
		I	バトルアックス・I	ウッドンクリップ	13	1	−5	128	124	3	1	敵4-8
	スパイクドクラブ	8	スパイクドクラブ・8	ウッドンクリップ	11	1	−5	101	122	3	1	敵4-4
			スパイクドクラブ・B	チェザカンタイプ	12	2	−5	101	122	3	1	敵6-8、6-15、6-19
	フランキスカ	8	フランキスカ・8	チェザカンタイプ	14	2	−6	111	118	3	1	敵3-6
	ミモザ	I	フランキスカ・I	ジェンタルメ	17	3	−7	126	118	3	1	宝10-6
	タバルジン	I	タバルジン・I	サンドフェイス	18	3	−6	125	112	3	1	敵7-7、7-8
		H	タバルジン・H	チェザカンタイプ	21	3	−5	130	112	3	1	敵11-5
	スモールスパイク	I	スモールスパイク・I	サリッサクリップ	19	3	−7	114	110	3	1	敵11-1

分類	名前	材質	構成パーツ ブレード	構成パーツ グリップ	STR	INT	AGL	最大DP	最大PP	レンジ	増加リスク	入手場所
アックス&メイス	スモールスパイク	H	スモールスパイク・H	チェザカンタイプ	21	3	−5	119	110	3	1	敵7-6
	チャクマク	H	チャクマク・H	サリッサグリップ	24	4	−7	128	106	3	1	敵9-4、9-5、17-6、17-11、23-4
			チャクマク・H	ジェンダルメ	25	4	−7	128	106	3	1	敵7-14、7-18、7-20
	モーニングスター	H	モーニングスター・H	ジェンダルメ	25	4	−7	117	104	3	1	敵7-10
	ホワイトレディ	H	モーニングスター・H	ランカススタイル	26	5	−7	117	104	3	1	宝17-18
	タバール	H	タバール・H	チェサカンタイプ	27	3	−6	127	100	3	2	敵13-29
			タバール・H	ヘヴィグリップ	28	3	−7	127	100	3	2	敵17-4、17-12、17-15、23-18
		S	タバール・S	ジェンダルメ	25	3	−7	97	100	3	2	敵14-3
		D	タバール・D	ヘヴィグリップ	30	4	−7	137	100	3	2	敵18-6
	ブルーラグーン	H	タバール・H	ヘヴィグリップ	28	3	−7	127	100	3	2	宝7-18
	ウォーハンマー	H	ウォーハンマー・H	ヘヴィグリップ	28	3	−7	116	98	3	2	敵14-5
			ウォーハンマー・H	ジェンダルメ	28	4	−7	116	98	3	2	敵16-1
			ウォーハンマー・H	ランカススタイル	29	5	−7	116	98	3	2	敵23-7
	ホワイトローズ	D	ビッグハンマー・D	グリモアグリップ	31	11	−9	124	92	3	2	宝21-8
ヘヴィアックス	ギサルメアックス	8	ギサルメアックス・8	ウッドングリップ	14	1	−6	115	110	4	1	敵3-4、4-9
			ギサルメアックス・8	サンドフェイス	14	3	−6	115	110	4	1	敵3-10
			ギサルメアックス・8	チェザカンタイプ	15	2	−6	115	110	4	1	敵4-5
	スティンガー	8	ギサルメアックス・8	サンドフェイス	14	3	−6	115	110	4	1	宝6-3
	ラージクレセント	I	ラージクレセント・I	チェザカンタイプ	21	2	−7	129	101	4	1	敵11-4、13-3、13-10、13-17
		H	ラージクレセント・H	サリッサグリップ	23	4	−7	134	101	4	1	敵13-10
	バンパーブレード	I	バンパーブレード・I	サリッサグリップ	26	3	−8	127	92	4	2	敵13-3、13-10
			バンパーブレード・I	ジェンダルメ	27	3	−8	127	92	4	2	敵14-2
		H	バンパーブレード・H	ヘヴィグリップ	29	3	−7	132	92	4	2	敵17-6、17-11
	グロッグ	H	バンパーブレード・H	サリッサグリップ	28	4	−7	132	92	4	2	宝13-29
	バルブリガン	I	バルブリガン・I	サリッサグリップ	31	3	−9	125	83	4	2	敵16-2、16-4
			バルブリガン・I	ヘヴィグリップ	32	2	−9	125	83	4	2	敵17-6、17-11、17-23
		H	バルブリガン・H	ヘヴィグリップ	34	3	−8	130	83	4	2	敵7-16、7-19、7-21、7-25
			バルブリガン・H	ランカススタイル	35	5	−8	130	83	4	2	敵23-12
	エンジェルフェイス	H	バルブリガン・H	ヘヴィグリップ	34	3	−8	130	83	4	2	宝17-21
	ダブルブレード	H	ダブルブレード・H	ブージタイプ	41	3	−9	128	74	4	3	敵18-2
	バラライカ	H	ダブルブレード・H	ブージタイプ	41	3	−9	128	74	4	3	宝23-6
	ベリーニ	S	ダブルブレード・S	ランカススタイル	37	4	−8	98	74	4	3	宝21-4
ヘヴィメイス	ランデヴェバ	8	ランデヴェバ・8	ウッドングリップ	13	1	−6	191	124	4	1	敵3-11、4-2
			ランデヴェバ・8	サンドフェイス	13	3	−6	191	124	4	1	敵2-8、2-17
	ブザムカレッサー	8	ランデヴェバ・8	サンドフェイス	13	3	−6	191	124	4	1	宝3-4
	カッツバルゲル	I	カッツバルゲル・I	サリッサグリップ	20	3	−8	197	116	4	1	敵13-12、13-17
		H	カッツバルゲル・H	チェザカンタイプ	22	3	−6	202	116	4	1	敵9-2、13-4、13-12
	スパイクドモール	8	スパイクドモール・8	サリッサグリップ	23	3	−8	173	108	4	2	敵11-4、13-21、13-23
		I	スパイクドモール・I	サリッサグリップ	25	3	−8	188	108	4	2	敵13-4
			スパイクドモール・I	ジェンダルメ	26	3	−8	188	108	4	2	敵12-3、12-4
		H	スパイクドモール・H	サリッサグリップ	27	4	−7	193	108	4	2	敵13-29
	ドッグスノーズ	H	スパイクドモール・H	サリッサグリップ	27	4	−7	193	108	4	2	宝13-18
	グルームウイング	H	グルームウイング・H	ヘヴィグリップ	32	3	−8	185	100	4	2	敵14-3
	ミョルニール	H	ミョルニール・H	ランカススタイル	37	5	−8	176	92	4	2	敵23-10、23-13
	スノーボール	H	ミョルニール・H	ランカススタイル	37	5	−8	176	92	4	2	宝18-4
	ブルショット	H	ファランクス・H	ブージタイプ	43	3	−10	168	84	4	3	宝23-7
スタッフ	シャムロック	H	ウィザードタイプ・H	サリッサグリップ	9	9	−5	103	190	2	1	敵8-25
	マグノリアフラウ	S	ウィザードタイプ・S	サンドフェイス	5	8	−4	73	190	2	1	敵4-5
	クレリックタイプ	8	クレリックタイプ・8	チェザカンタイプ	6	12	−5	80	175	2	1	敵15-5、15-9
		H	クレリックタイプ・H	サリッサグリップ	10	14	−5	100	175	2	1	敵7-4
		D	クレリックタイプ・D	ジェンダルメ	13	15	−5	110	175	2	1	敵13-20
	サモナータイプ	8	サモナータイプ・8	チェザカンタイプ	7	17	−6	78	160	2	1	敵15-13
		I	サモナータイプ・I	チェザカンタイプ	9	17	−6	93	160	2	1	敵7-7、12-4、15-11
			サモナータイプ・I	ジェンダルメ	10	18	−7	93	160	2	1	敵15-3
		S	サモナータイプ・S	サリッサグリップ	8	18	−6	68	160	2	1	敵13-9、13-13、13-21
		D	サモナータイプ・D	グリモアグリップ	12	26	−7	108	160	2	1	敵7-22、7-25
	シャーマンタイプ	H	シャーマンタイプ・H	グリモアグリップ	11	30	−7	95	145	3	1	敵7-16、7-18、7-20、7-26
		D	シャーマンタイプ・D	グリモアグリップ	13	31	−7	105	145	3	1	敵7-27
	ビショップタイプ	S	ビショップタイプ・S	ブージタイプ	13	27	−8	63	130	3	1	敵7-19、7-21、7-26、7-27

分類	名前	材質	構成パーツ ブレード	構成パーツ グリップ	STR	INT	AGL	最大DP	最大PP	レンジ	増加リスク	入手場所
スピア	ロングスピア	8	ロングスピア・8	ウッドンポール	11	1	−7	136	115	5	1	敵2-17、3-5
		I	ロングスピア・I	スピクルムポール	14	2	−7	151	115	5	1	敵2-18
	メリーウィドウ	8	ロングスピア・8	スピクルムポール	12	2	−7	136	115	5	1	宝1-18
	グレイブ	8	グレイブ・8	ウッドンポール	13	1	−7	134	109	5	1	敵2-18、4-5
	スコーピオン	8	スコーピオン・8	スピクルムポール	16	2	−7	132	103	5	1	敵11-8
		H	スコーピオン・H	ウッドンポール	19	2	−6	152	103	5	1	敵9-2、9-5
			スコーピオン・H	ウイングドポール	21	4	−7	152	103	5	1	敵7-3
	コルセスカ	I	コルセスカ・I	ウイングドポール	21	3	−9	145	97	6	1	敵9-1、9-4
		H	コルセスカ・H	ウイングドポール	23	4	−8	150	97	6	1	敵13-29
			コルセスカ・H	フラメアポール	24	5	−8	150	97	6	1	敵7-11
	アフィニティ	H	コルセスカ・H	スピクルムポール	22	3	−7	150	97	6	1	宝13-14
	トライデント	I	トライデント・I	ウイングドポール	24	3	−9	143	91	6	2	敵14-7
	ボアスピア	H	ボアスピア・H	フラメアポール	31	5	−9	144	79	5	2	敵23-4、23-6、23-19
	ヴォウジェ	I	ヴォウジェ・I	フラメアポール	34	4	−10	135	67	5	3	敵16-4
	ホワイトカーゴ	D	ヴォウジェ・D	ウイングドポール	37	5	−9	150	67	5	3	宝6-24
クロスボウ	ガストラルボウ	8	ガストラルボウ・8	シンプルアロー	12	1	−5	66	150	9	2	敵1-5、1-9
			ガストラルボウ・8	スティールアロー	13	1	−5	66	150	9	2	敵2-11、3-7
		I	ガストラルボウ・I	シンプルアロー	14	1	−5	81	150	9	2	敵4-4
	セブンスヘヴン	8	ガストラルボウ・8	シンプルアロー	12	1	−5	66	150	9	2	宝1-9
	ライトクロスボウ	8	ライトクロスボウ・8	スティールアロー	15	1	−4	64	140	9	2	敵6-5、6-14、6-19
	ターゲットボウ	I	ターゲットボウ・I	ジャベリンボルト	20	2	−6	77	130	9	2	敵11-5
		H	ターゲットボウ・H	ジャベリンボルト	22	3	−5	82	130	9	2	敵7-4、7-7、7-8
	ウィンドラスボウ	I	ウィンドラスボウ・I	ジャベリンボルト	22	2	−6	75	120	10	3	敵7-11、7-18、7-20
	クレインクイン	H	クレインクイン・H	ジャベリンボルト	26	3	−5	78	110	10	3	敵14-2
	ラッグクロスボウ	H	ラッグクロスボウ・H	ファラリカボルト	29	3	−6	76	100	10	3	敵18-6
		D	ラッグクロスボウ・D	ファラリカボルト	31	4	−6	86	100	10	3	敵17-4、17-28

ブレード

分類	名前	材質	STR	INT	AGL	最大DP	入手場所
ダガー	バトルナイフ	I	8	1	−2	133	敵1-1、1-15、6-3、6-4、6-5、6-11
	スクラマサクス	S	9	1	−1	106	宝2-9
	ダーク	H	14	2	−1	134	敵2-12
	キドニーダガー	H	16	2	−1	132	敵7-3
	ペシュカド	H	18	2	−1	130	敵7-8
		S	15	1	−1	100	宝13-7
	チンクエディア	I	18	1	−3	123	敵12-2、12-4
	クリス	D	24	3	−2	136	宝13-29
	ハットチェット	H	24	2	−2	124	敵17-7、17-8、17-23
		S	21	1	−2	94	敵15-1、15-3、15-5、15-7、15-9、15-11
	ククリ	H	26	2	−2	122	宝14-10
		S	23	1	−2	92	敵15-1、15-4、15-5、15-8、15-11、15-13
	バゼラード	H	28	2	−2	120	宝23-7
		S	25	1	−2	90	敵15-3、15-4、15-6、15-9、15-11、15-13
ソード	スパタ	8	7	1	−3	128	敵1-4、1-12
		I	9	1	−3	143	敵2-7、2-8、2-16、3-2、3-6
	グラディウス	8	9	1	−3	126	初期装備
		I	11	1	−3	141	敵1-9、1-12、3-10、4-5、6-3、6-6、6-11、6-14、6-16
		H	13	2	−2	146	敵5-2
	レイピア	8	11	1	−3	124	敵1-15、4-2
		I	13	1	−3	139	敵4-5
		H	15	2	−2	144	敵7-3
	ショートソード	I	15	1	−4	137	敵3-7、5-2、8-15
		H	17	2	−3	142	敵7-2、7-6、9-1、9-4、11-1
	フィランギ	I	17	1	−4	135	宝8-25 敵7-4、7-6、9-2、9-5、11-5
		H	19	2	−3	140	敵7-10、8-15
		S	16	1	−3	110	敵13-26
	シャムシール	I	19	1	−4	133	敵7-13、7-17
		H	21	2	−3	138	敵12-2、12-3、16-1、23-4

分類	名前	材質	STR	INT	AGL	最大DP	入手場所
ソード	シャムシール	S	18	1	−3	108	宝7-12
	ファルシオン	B	19	1	−5	116	宝15-5
		H	23	2	−4	136	敵14-2、16-2、23-10
		S	20	1	−4	106	宝14-9
	ショテル	H	25	2	−4	134	敵14-7、17-8、17-15、17-28、23-9、23-14
		D	27	3	−4	144	敵18-6
	コラ	H	27	2	−4	132	宝23-19 敵18-6

分類	名前	材質	STR	INT	AGL	最大DP	入手場所
ロングソード	ブロードソード	B	12	1	−4	133	宝2-7 敵2-12
	バイキングソード	B	14	1	−4	132	敵3-4、4-8
	カタナ	I	20	1	−5	146	敵11-8
		H	22	2	−4	151	敵8-25、13-6、13-13、13-17、13-23
	ワルーンソード	I	23	1	−5	144	敵13-4、13-9、13-12、13-16、13-23
		H	25	2	−4	149	敵17-6、17-11、17-19
		D	27	3	−4	159	宝17-31
	クレイモアー	B	24	1	−6	128	敵13-6、13-16、13-20
		I	26	1	−6	143	敵16-2、16-4
	スキアヴォーナ	I	29	1	−6	142	敵14-3、17-19
		H	31	2	−5	147	宝17-9 敵23-4、23-21
	バスタードソード	H	33	2	−5	146	宝23-9

分類	名前	材質	STR	INT	AGL	最大DP	入手場所
アックス&メイス	ハンドアックス	B	8	1	−3	114	宝1-2 敵1-8、2-11、2-12
		I	10	1	−3	129	敵3-2
	ゴブリンクラブ	B	8	1	−3	103	敵1-10、2-4、2-6
		I	10	1	−3	118	宝2-5
		H	12	2	−2	123	敵6-11、6-14、6-19
	バトルアックス	B	10	1	−3	113	敵2-14、3-5、6-6、6-8、6-15
		I	12	1	−3	128	敵4-8
	スパイクドクラブ	B	10	1	−3	101	敵4-4、6-8、6-15、6-19
	フランキスカ	B	12	1	−4	111	敵3-6
		I	14	1	−4	126	宝10-6
	タバルジン	I	17	1	−4	125	敵7-7、7-8
		H	19	2	−3	130	敵11-5
	スモールスパイク	I	17	1	−4	114	敵11-1
		H	19	2	−3	119	宝7-12 敵7-6
	チャクマク	H	22	2	−4	128	敵7-14、7-18、7-20、9-4、9-5、17-6、17-11、23-4
	モーニングスター	H	22	2	−4	117	宝17-18 敵7-10
	タバール	H	25	2	−4	127	宝7-18 敵13-29、17-4、17-12、17-15、23-18
		S	22	1	−4	97	敵14-3
		D	27	3	−4	137	敵18-6
	ウォーハンマー	H	25	2	−4	116	敵14-5、16-1、23-7
	ブローバー	H	28	2	−5	126	宝23-9
	ビッグハンマー	H	28	2	−5	114	宝23-6
		D	30	3	−5	124	宝21-8

分類	名前	材質	STR	INT	AGL	最大DP	入手場所
ヘヴィアックス	ギサルメアックス	B	13	1	−4	115	宝6-3 敵3-4、3-10、4-5、4-9
	ラージクレセント	I	19	1	−5	129	敵11-4、13-3、13-10、13-17
		H	21	2	−4	134	敵13-10
	バンバーブレード	I	24	1	−5	127	敵13-3、13-10、14-2
		H	26	2	−4	132	宝13-29 敵17-6、17-11
	バルブリガン	B	27	1	−6	110	宝17-18
		I	29	1	−6	125	敵16-2、16-4、17-6、17-11、17-23
		H	31	2	−5	130	宝17-21 敵7-16、7-19、7-21、7-25、23-12
	ダブルブレード	H	36	2	−5	128	宝23-6 敵18-2
		S	33	1	−5	98	宝21-4

分類	名前	材質	STR	INT	AGL	最大DP	入手場所
ヘヴィメイス	ランデヴェパ	B	12	1	−4	191	宝3-4 敵2-8、2-17、3-11、4-2
	カッツバルゲル	I	18	1	−5	197	敵13-12、13-17
		H	20	2	−4	202	敵9-2、13-4、13-12
	スパイクドモール	B	21	1	−5	173	敵11-4、13-21、13-23
		I	23	1	−5	188	敵12-3、12-4、13-4
		H	25	2	−4	193	宝13-18 敵13-29

分類	名前	材質	STR	INT	AGL	最大DP	入手場所
	グルームウイング	H	29	2	−5	185	敵14-3
	ミョルニール	H	33	2	−5	176	宝18-4 敵23-10、23-13
	ファランクス	H	38	2	−6	168	宝23-7

分類	名前	材質	STR	INT	AGL	最大DP	入手場所
スタッフ	ウィサードタイプ	H	7	7	−2	103	敵8-25
		S	4	6	−2	73	敵4 5
	クレリックタイプ	B	4	11	−3	80	敵15-5、15-9
		H	8	12	−2	100	敵7-4
		D	10	13	−2	110	敵13-20
	サモナータイプ	B	5	16	−4	78	敵15-13
		I	7	16	−4	93	敵7-7、12-4、15-3、15-11
		S	6	16	−3	68	敵13-9、13-13、13-21
		D	11	18	−3	108	敵7-22、7-25
	シャーマンタイプ	H	10	22	−3	95	敵7-16、7-18、7-20、7-26
		D	12	23	−3	105	敵7-27
	ビショップタイプ	S	8	26	−4	63	敵7-19、7-21、7-26、7-27

分類	名前	材質	STR	INT	AGL	最大DP	入手場所
スピア	ロングスピア	B	10	1	−4	136	宝1-18 敵2-17、3-5
		I	12	1	−4	151	敵2-18
	グレイブ	B	12	1	−4	134	敵2 18、4-5
	スコーピオン	B	14	1	−4	132	敵11-8
		H	18	2	−3	152	敵7-3、9-2、9-5
	コルセスカ	I	18	1	−5	145	敵9-1、9-4
		H	20	2	−4	150	宝13-14 敵7-11、13-29
	トライデント	I	21	1	−5	143	敵14-7
	ボアスピア	H	27	2	−5	144	敵23-4、23-6、23-19
	ヴォウジェ	I	30	1	−6	135	敵16-4
		D	34	3	−5	150	宝6-24
	ポールアックス	H	34	2	−6	138	宝23-19

分類	名前	材質	STR	INT	AGL	最大DP	入手場所
クロスボウ	ガストラルボウ	B	11	1	−4	66	宝1-9 敵1-5、1-9、2-11、3-7
		I	13	1	−4	81	敵4-4
	ライトクロスボウ	B	13	1	−3	64	敵6-5、6-14、6-19
	ターゲットボウ	I	17	1	−5	77	宝13-18 敵11-5
		H	19	2	−4	82	敵7-4、7-7、7-8
	ウィンドラスボウ	I	19	1	−5	75	敵7-11、7-18、7-20
	クレインクイン	I	21	1	−5	73	宝17-9
		H	23	2	−4	78	敵14-2
	ラッグクロスボウ	H	25	2	−5	76	敵18-6
		D	27	3	−5	86	敵17-4、17-28

グリップ

分類	名前	入手場所
ダガー/ソード/ロングソード用	ショートヒルト	初期装備 敵1-1、1-9、1-12、1-15、2-12、3-2、3-6、3-7、3-10、4-2、4-8
	スウェプトヒルト	宝2-7、2-9 敵1-4、1-12、2-7、2-8、2-12、2-16、3-4、4-5、5-2、6-3、6-4、6-5、6-11
	クロスガード	宝2-5、8-25 敵4-5、7-2、7-4、7-6、7-8、8-25、9-1、9-2、9-4、11-1、11-5、11-8、12-2、12-4ほか
	ナックルガード	宝7-12、8 15、13-7 敵7-2、7-3、7-10、7-13、7-17、8-15、12-2、12-3、13-4、13-26、23-4ほか
	カウンターガード	宝15-5、17-9 敵8-15、13-6、13-9、13-13、13-16、13-17、13-23、14-2、14-3、14-7、16-1、16-2、16-4
	サイドリング	宝17-9、17-31 敵15-3、15-11、17-6、17-7、17-8、17-15、18-6、23-4、23-9、23-10、23-14、23-21ほか
	パワーパーム	宝14-9、14-10、17-18、23-9、23-19 敵15-1、15-3、15-4、15-5、15-7、15-8、15-9、15-11、17-19ほか

分類	名前	入手場所
アックス/メイス/スタッフ用	ウッドングリップ	宝1-2 2-5 敵1-8、1-10、2-11、2-12、2-14、3-4、3-5、3-11、4-2、4-4、4-8、4-9
	サンドフェイス	宝3-4、6-3 敵2-4、2-6、2-8、2-17、3-2、3-10、4-5、6-6、6-8、6-11、6-14、6-15、6-19、7-7、7-8
	チェサカンタイプ	敵3-6、4-5、6-8、7-6、7-7、9-2、11-4、11-5、12-4、13-3、13-4、13-10、13-12、15-5、15-9、15-11ほか
	サリッサグリップ	宝13-18、13-29 敵7-4、8-25、9-4、9-5、11-1、11-4、13-3、13-4、13-9、13-10、13-29、17-6、23-4ほか
	ヘヴィグリップ	宝7-18、17-21 敵7-16、7-19、7-21、7-25、14-3、14-5、17-4、17-6、17-11、17-12、18-6、23-18ほか
	ジェンダルメ	宝10-6 敵7-10、7-14、7-18、7-20、12-3、12-4、13-20、14-2、14-3、15-3、16-1
	ランカススタイル	宝17 18、18-4、21 4 敵23-7、23-10、23-12、23-13
	グリモアグリップ	宝21-8 敵7-16、7-18、7-20、7-22、7-25、7-26、7-27
	ブージタイプ	宝23-6、23-7 敵7-19、7-21、7-26、7-27、18-2

	名前	入手場所
スピア用	ウッドンボール	敵2-17、2-18、3-5、4-5、9-2、9-5
	スピクルムボール	宝1-18、13-14 敵2-18、11-8
	ウイングドボール	宝6-24 敵7-3、9-1、9-4、13-29、14-7
	フラメアボール	宝15-9 敵7-11、16-4、23-4、23-6、23-19
クロスボウ用	シンプルアロー	宝1-9 敵1-5、1-9、4-4
	スティールアロー	宝7-12 敵2-11、3-7、6-5、6-14、6-19
	ジャベリンボルト	敵7-4、7-7、7-8、7-11、7-18、7-20、11-5、14-2
	ファラリカボルト	宝17-29 敵17-4、17-28、18-6

シールド

名前	材質	STR	INT	AGL	最大DP	入手場所
バックラー	W	6	9	−1	54	宝1-2 敵4-4
	B	7	4	−3	69	敵3-10、4-2
ペルタシールド	W	6	10	−1	55	宝1-14(※1) 敵4-5
	B	7	5	−3	70	敵3-7
	I	9	5	−3	85	敵6-11、6-14、6-19
タージェ	W	7	10	−1	56	敵3-2、3-6、4-8
	B	8	5	−3	71	宝2-9 敵6-3、6-4、6-5、6-11
クワッドシールド	B	9	8	−3	72	宝6-3
	I	11	8	−3	87	敵5-2、11-5
	H	13	9	−2	92	敵11-1
サークルシールド	W	9	13	−1	58	敵6-3、6-6、6-11、6-14、6-16
	B	10	8	−3	73	宝8-25 敵11-5
	H	14	9	−2	93	宝8-15、13-14 敵7-4、7-6、9-2、9-5
	D	16	10	−2	103	宝1-14(※2)
タワーシールド	B	14	11	−4	74	敵11 1
	I	16	11	−4	89	宝10-6、13-7 敵9-4、9-5
	H	18	12	−3	94	敵7-2、8-15、18-6
スパイクシールド	B	14	12	−4	76	敵9-1、9-4
	I	16	12	−4	91	宝7-12 敵17-6、17-11
	H	18	13	−3	96	敵13-29、17-8、17-15、17-28、18-6
ラウンドシールド	I	18	14	−4	92	敵13-26
	H	20	15	−3	97	宝15 13 敵7-13、7-16、7-17、7-19、7-21、7-25、16-1、17-7、17-8、17-23
	S	17	14	−3	67	宝14-9
カイトシールド	I	19	14	−4	93	敵7-10、7-14、7-18、7-20、12-2、12-3、16-2
	H	21	15	−3	98	宝17-18 敵7-10、14-7、23-18
カセロルシールド	B	17	15	−4	79	敵16-1
	I	19	15	−4	94	敵14-2、14-5
	H	21	16	−3	99	宝17 21 敵23-7、23-9、23-14
	D	23	17	−3	109	宝17-31
ヒーターシールド	B	20	17	−4	80	敵14-3
	I	22	17	−4	95	宝13-29
	H	24	18	−3	100	敵23-10
オーバルシールド	H	24	19	−3	101	宝19-16
ナイトシールド	H	24	20	−3	102	宝20-3

※1……MAP **15-3** に入るまで入手可能　※2……MAP **15-3** でリッチを倒したあとに入手可能

アーマー

	名前	材質	STR	INT	AGL	最大DP	入手場所
ヘルム	バンダナ	L	1	8	0	38	初期装備 敵1-3
	ウィザードハット	L	1	15	0	40	敵7-4、7-7、7-16、7-22、7-27、13-9、13-13、13-20、13-21、15-5、15-9ほか
	ボーンヘルム	L	2	8	−1	41	敵3-2、3-5、3-6
		B	4	4	−3	71	敵2-11、3-7、6-3、6-5、6-6、6-11、6-14、6-16、6-19
		I	6	4	−3	86	敵2-5、2-8、2-11、2-12、2-16
		H	8	5	−2	91	敵7-4、7-6
	ベアーマスク	L	2	9	0	39	宝2-9 敵1-4、1-6、3-7、6-6、6-8、6-15
	チェインコイフ	B	5	6	−3	72	宝6-11 敵1-1、1-9、1-15、2-7、2-8、3-4、3-10、4-2、4-5、4-8、6-3、6-4ほか

	名前	材質	STR	INT	AGL	最大DP	入手場所
ヘルム	チェインコイフ	I	7	6	−3	87	敵2-12、3-4、4-4、5-2、6-8、6-15、6-19、7-2、7-3、8-15
		H	9	7	−2	92	敵5-2、7-3、7-4、7-6、7-7、7-8
	スパンゲンヘルム	B	5	6	−3	73	敵4-5、4-9、6-11、6-14、6-19、7-7、7-8、9-1、9-4
		I	7	6	−3	88	敵4-2、4-4、4-8、7-2、7-6、8-15、9-2、9-5
		H	9	7	−2	93	敵7-3、7-8、9-2、9-5、12-2、12-4
	キャバセット	B	6	6	−3	74	敵9-4、9-5、11-8
		I	8	6	−3	89	敵9-1、9-4、11-1、11-5
		H	10	7	−2	94	敵9-2
	サーリット	I	9	7	−3	90	敵7-10、7-14、7-18、7-20、11-5、13-4、13-6、13-9、13-12、13-16ほか
		H	11	8	−2	95	宝7-12、10-6 敵7-10、7-11、11-4、11-8、12-2、13-3、17-7、18-6ほか
		S	8	7	−2	65	敵16-1、16-2、16-4
	バルビューダ	I	10	8	−3	91	敵7-13、7-17、12-3、12-4、13-3、13-4、13-10、14-2、16-2、23-4、23-6ほか
		H	12	9	−2	96	敵7-11、7-18、7-20、13-4、14-3、14-5、14-7、16-1、17-4、18-6、23-10ほか
		S	9	8	−2	66	宝13-18
	バシニット	B	9	9	−3	77	敵23-9、23-14
		I	11	9	−3	92	敵14-2、14-3、16-2、16-4
		H	13	10	−2	97	敵13-29、14-2、18-6、23-4、23-12、23-21
	アーメット	H	14	11	−3	98	敵7-16、7-19、7-21、7-26
		S	11	10	−3	68	敵14-3
		D	16	12	−3	108	敵7-27
	クローズヘルム	D	17	13	−3	109	宝17-31
	バーゴネット	H	16	13	−3	100	宝19-16
ブレストアーマー	ウィザードコート	L	3	25	0	59	敵4-5、7-3、7-4、7-7、7-8、7-20、7-22、12-2、13-9、13-13、13-20、13-21ほか
	ジャーキン	L	5	10	0	55	初期装備
	ロングコート	L	5	15	0	57	敵2-12
	キュラッサ	L	7	13	0	61	宝2-5 敵2-18、6-3、6-5、6-6、6-8、6-11、6-14、6-15、6-16、6-19、7-2、7-3
	リングメイル	B	9	13	−3	95	宝6-3 敵1-1、1-5、1-8、1-9、1-12、1-15、2-11、2-12、3-4、3-7、4-5、5-2
		I	11	13	−3	110	敵4-2、4-4、5-2、7-7、7-8、8-15
		H	13	14	−2	115	敵7-6
	バンデッドメイル	B	10	9	−3	93	敵1-4、1-12、2-4、2-6、2-14、3-7、19-18、19-20
		I	12	9	−3	108	敵3-10、3-11、6-6、6-8、6-11、6-14、6-15、6-19、7-3、7-4、7-6
		H	14	10	−2	113	敵7-2、7-4、7-6、7-7、7-8
	チェインメイル	B	11	13	−3	97	敵4-5、4-8、4-9、9-2、9-5
		I	13	13	−3	112	宝8-15 敵4-4、4-8
		H	15	14	−2	117	敵9-1、9-4
	ブレストプレート	I	15	13	−4	114	宝13-7 敵9-2、9-5、11-1、11-5、12-3、12-4
		H	17	14	−3	119	敵7-10、7-11、7-18、7-20、9-4、9-5、11-4、13-3、13-4、13-6、17-4、17-7ほか
	セグメンテータ	B	15	14	−3	101	敵9-1、9-4、18-6
		I	17	14	−3	116	敵7-10、7-13、7-17、9-2、11-4、11-5、11-8、13-3、13-6、13-9、13-10ほか
		H	19	15	−2	121	敵11-1、11-8、13-29、16-2、16-4、17-8、17-15、17-28、18-6
	スケールアーマー	B	17	16	−3	103	敵12-2、12-3、23-4、23-6、23-7、23-19
		I	19	16	−3	118	敵7-11、7-14、7-18、7-20、13-4、13-6、13-10、14-3、14-7、16-2、23-4ほか
		H	21	17	−2	123	敵13-29、14-2、15-5、15-9、15-11、15-13、18-6、23-10
		S	18	16	−2	93	敵14-5、16-4
	ブリガンダイン	B	19	19	−4	105	敵16-1
		I	21	19	−4	120	敵14-3、14-7、16-1、18-6、23-9、23-14
		H	23	20	−3	125	宝17-9 敵7-19、7-21、7-26、14-2、14-3、16-2、16-4、17-4、23-10、23-13ほか
		S	20	19	−3	95	敵14-2
		D	25	21	−3	135	敵7-27
	プレイトメイル	H	24	20	−3	127	敵7-16、7-26
		D	26	21	−3	137	宝17-31
	フリュートメイル	H	24	21	−3	129	宝19-9
グローブ	バンテージ	L	1	13	0	34	初期装備 敵7-3、7-4、15-5、15-9、15-11、15-13
	レザーグローブ	L	2	9	0	35	宝1-2 敵1-4、1-6、1-10、6-3、6-6、6-11、6-14、6-16、7-3、7-8、12-2、12-4
	ジボングローブ	L	2	9	0	37	宝1-9 敵1-8、2-8、2-11、2-12、2-16、2-17、3-2、3-5、3-7、7-7、19-18、19-20
	キュイラッサー	B	5	6	−2	68	宝2-7、2 9 敵3-4、4-8、6-5、6-6、6-8、6-14、6-15、6-19
		I	7	6	−2	83	敵2-18、4-2、4-5、4-8、7-3
		H	9	7	−1	88	敵7-2、7-3、7-4、7-6、7-7、7-8
	リングスリーブ	B	6	6	−3	70	宝6-11 敵1-4、1-5、1-9、1-12、2-11、3-4、6-3、6-4、6-5、6-6、6-11、6-14、6-16
		I	8	6	−3	85	敵4-2、4-4、5-2、6-11、6-14、6-19、7-4、7-6

グローブ

名前	材質	STR	INT	AGL	最大DP	入手場所
リングスリーブ	H	10	7	−2	90	敵5-2、7-2、7-3、7-6、7-7、7-8
チェインスリーブ	B	6	7	−3	71	宝6-15 敵4-5、4-9、5-2、6-6、6-8、6-15、6-19、9-1、9-2、9-4、11-5
	I	8	7	−3	86	敵4-2、4-4、4-8、7-2、7-6、7-7、7-8、8-15、9-1、9-4、11-1、11-5、13-4
	H	10	8	−2	91	敵7-10、7-11、7-13、7-20、9-4、9-5、12-3、12-4、13-3、13-4、17-4、17-7ほか
ガントレット	B	7	7	−3	73	敵9-1、9-2、9-4、11-1、11-5
	I	9	7	−3	88	敵7-10、7-11、7-13、9-2、9-5、11-1、11-4、12-2、12-3、13-3、13-4、13-6ほか
	H	11	8	−2	93	宝13-14 敵11-5、12-2、12-3、13-12、13-17、13-29、17-4、17-12、17-15ほか
	S	8	7	−2	63	敵13-4
	D	13	9	−2	103	敵16-2、16-4
カラビニエール	I	10	8	−3	89	敵7-10、7-11、11-1、11-4、11-5、11-8、12-3、12-4、13-4、13-6、13-9ほか
	H	12	9	−2	94	宝7-18 敵11-4、11-8、13-29、16-1、16-2、16-4、18-6
	S	9	8	−2	64	敵16-4
	D	14	10	−2	104	敵16-2、16-4
プレイトグローブ	B	9	9	−3	76	敵18-6
	I	11	9	−3	91	敵14-2、14-7、16-2
	H	13	10	−2	96	宝17-29 敵14-2、14-5、16-1、18-6、23-4、23-6、23-7、23-9、23-10、23-12ほか
	S	10	9	−2	66	敵14-2、14-3、16-2、16-4
ロンダンス	H	14	11	−2	97	宝17-9 敵7-16、7-22、7-25、14-3、16-4、18-6、23-4、23-6、23-7、23-9ほか
	S	11	10	−2	67	敵7-19、7-21、7-26
	D	16	12	−2	107	敵7-27、14-3
チルトグローブ	I	12	10	−5	94	敵14-2、14-3
	H	14	11	−4	99	敵7-16、7-18、7-20、7-22、7-25、7-27、14-2
	S	11	10	−4	69	敵14-7
フレイタニエル	I	13	11	−3	95	敵7-16、7-26
	D	17	13	−2	110	敵7-19、7-21、7-26、7-27
フリュートハンド	H	16	13	−3	102	宝19-9、19-15

レッグスアーマー

名前	材質	STR	INT	AGL	最大DP	入手場所
サンダル	L	1	12	0	41	初期装備 敵1-3、1-4、1-6、1-16、2-12
ブーツ	L	2	8	0	43	敵1-4、1-10、1-12
ロングブーツ	L	2	10	0	46	宝2-5 敵6-3、6-4、6-5、6-11、6-14、6-19、7-4、7-6
サイクウィス	B	5	6	−2	78	敵1-1、1-5、1-8、1-9、6-3、6-5、6-6、6-8、6-11、6-14、6-15、7-7、7-8ほか
	I	7	6	−2	93	敵7-2、7-6
	H	9	7	−1	98	敵7-7
ライトグリーブ	B	6	6	−2	81	敵4-2
	I	8	6	−2	96	敵2-7、2-8、4-2、4-4、9-4、9-5
	H	10	7	−1	101	敵7-3、9-2、9-5
リングレッグス	B	7	7	−3	83	宝6-3 敵4-8、5-2、9-1、9-4
	I	9	7	−3	98	敵4-5、4-8、4-9、5-2、8-15、9-2
	H	11	8	−2	103	敵7-2、7-3、7-8、7-11、7-18、7-20、8-15、12-4、13-4、13-6、13-9、13-10ほか
チェインレッグス	B	8	8	−3	86	敵4-4、9-2、9-5
	I	10	8	−3	101	敵7-4、7-6、7-7、7-8、7-10、9-1、9-4、11-1、12-2、12-3、12-4、13-3、13-10
	H	12	9	−2	106	敵7-10、7-13、7-17、11-4、11-8、13-3、13-6、13-9、13-10、13-16、13-17ほか
フースカンプ	B	9	9	−3	88	敵12-3、12-4
	I	11	9	−3	103	敵7-14、7-18、7-20、11-1、11-5、11-8、13-4、13-12
	H	13	10	−2	108	宝13-7 敵13-29、18-6、23-4、23-6、23-7、23-19
ポレインガード	B	10	10	−3	91	敵11-4
	I	12	10	−3	106	敵14-7、16-2、18-6
	H	14	11	−2	111	敵14-2、14-3、15-5、15-9、15-11、16-1、17-4、17-7、17-8、18-6、23-4、23-10ほか
	S	11	10	−2	81	敵14-5
	D	16	12	−2	121	敵7-27
ジャムボウタイプ	B	11	11	−4	93	敵23-10、23-13、23-18
	I	13	11	−4	108	敵18-6、23-9、23-14
	H	15	12	−3	113	敵7-19、7-21、7-26、14-2、14-3、16-2、16-4、17-4、17-28
	S	12	11	−3	83	敵7-22、7-25、7-27
	D	17	13	−3	123	敵16-2、16-4
ミサグリアタイプ	B	12	12	−5	96	敵16-1
	I	14	12	−5	111	宝17-21
	H	16	13	−4	116	敵7-16、7-18、7-20、7-26、14-3、16-4
フリュートタイプ	H	18	14	−3	121	宝19-15

アクセサリー

名前	入手場所
聖印の首飾り	初期装備
ルーンピアス	敵1-14、15-3、15-4、15-6、15-9、15-11、15-13
巨人の指輪	宝15-5 敵18-4
スワンソング	敵8-25、13-29
エドガーのピアス	宝17-31
ゴーストドッグ	宝18-4 敵19-20
ドラゴンヘッド	宝14-10
アガレスの首輪	宝7-16 敵15-3、17-19
ライオンヘッド	宝17-9 敵15-1、15-3、15-5、15-7、15-9、15-11
疾風の指輪	宝8-15
火竜の指輪	宝6-15
泥土の腕輪	宝13-18
紫水の腕輪	宝7-12
ティンカーリップ	敵15-1、15-4、15-5、15-8、15-11、15-13、18-2
ブシュパカピアス	宝15-9
ラスティネイル	敵7-16、7-18、7-20
マルドゥークの鼻環	敵7-19、7-21、7-26
タミュリスタング	敵7-22、7-25
バロロコングの指輪	敵7-16、7-26
タアロアの指輪	敵7-27
カデシュリング	宝22-4
ティアドラの耳飾り	宝22-5 敵7-27

秘石

名前	入手場所
梟雄石	宝2-9 敵17-8、17-15、17-28、18-6
獣王石	宝13-29 敵13-26、18-6
聖骸石	宝2-5 敵7-10、18-6
幻妖石	宝13-7 敵14-7、18-6
輝竜石	宝3-4 敵7-3、7-4、14-3
破魔石	宝8-25 敵8-25、13-20、14-5
雷神晶	宝17-31、22-4
獣神晶	宝17-31、22-5
天灰晶	宝17-31
散妖晶	宝17-31
タロスの長石	宝17-18 敵14-2
シルフの黄玉	宝8-25 敵7-2、8-25、11-1、13-4、13-6、14-2、17-4、17-28
サラマンダーの紅玉	宝6-3 敵7-2、11-5、14-3、17-7、17-8、17-23
ノームの翠玉	宝13-7 敵11-5、13-3、13-4、13-10、13-12、13-17、13-23、14-7、17-4、17-12、17-15
ウンディーネの碧玉	宝6-11 敵11-1、14-5
エンジェルの真珠	宝14-9 敵13-20、15-1、15-3、15-4、15-5、15-6、15-7、15-8、15-9、15-11、15-13
モーロックの黒玉	宝19-16 敵13-21、13-23、17-8、17-15、17-19、17-28、18-2
タイタンの孔雀石	宝1-14(※) 敵7-16、7-18、7-20
ジンの琥珀	宝8-15、20-3、23-7 敵7-19、7-21、7-26
イフリートの紅玉髄	宝23-9 敵7-22、7-25
ダオの月長石	宝23-6 敵7-16、7-26
マリッドの藍玉	宝23-19 敵7-27
ベリアルの黒真珠	敵7-27
ブレイブハート	宝1-18 敵7-2、7-6、13-6、13-13、13-17、13-23、13-26、13-29、17-19、18-2、18-6
ヘルレイザー	宝13-14 敵13-9、13-13、13-21
ナイトキラー	宝8-15 敵17-7、17-8、17-23、18-6
マナブレイカー	宝6-15 敵13-29、17-6、17-11、18-6
ローバストフィスト	敵7-10、7-16、7-19、7-21、7-25
ブレインシールド	宝13-14 敵7-10、7-13、7-17
スピードスター	宝7-12 敵7-14、7-18、7-20
セイブザクイーン	宝17-18
ブラッククイーン	宝15-13
キラークイーン	宝10-6 敵13-26
ホワイトクイーン	宝6-3、7-12
サー・ポールス	宝6-24

※……MAP 15-3 でリッチを倒したあとに入手可能

道具

分類	名前	入手場所
回復系	キュアルート	初期所持品 宝1-9 敵1-7、1-8、1-10、1-15、1-16、1-18、2-4、2-14、3-8、4-5、6-2、6-6、6-8、6-17ほか
	キュアバルブ	宝1-2、1-13、1-18、2-5、6-3、8-25 敵1-14、1-16、2-6、2-7、2-15、3-9、3-12 6-22、7-4、9-5、13-6ほか
	キュアリキッド	敵2-8、2-15、3-4、3-7、6-7、6-19、7-16、13-29、15-2、17-6、17-9、17-11、17-23、17-31、18-6、23-10
	キュアノストラム	宝1-13、1-14(※1)、18-4、19-15 敵7-20、7-21、7-26、16-4、17-19
	マナルート	宝2-5 敵1-7、2-12、2-14、3-3、4-5、12-2
	マナバルブ	宝19-16 敵6-6、8-15、12-4、13-4、15-1、15-3、15-4、15-5、15-6、15-7、15-8、15-9、15-11、15-13、23-2ほか
	マナリキッド	敵6-17、7-19、7-25、15-3、17-6、17-11、17-18、17-19、17-21、17-29、18-6
	マナノストラム	宝6-24、17-29、18-4 敵7-26
	ヴェラルート	初期所持品 宝1-9 敵1-10、2-9、3-6、6-14、6-16、7-6、7-10、11-1、13-4、13-23、17-4、17-8、23-18ほか
	ヴェラバルブ	宝1-2、1 14(※2)、13-18、21-4 敵8-15、9-2、12-4、13-4、13-23、13-29、16-1、16-4、17-19、23-2、23-4、23-7ほか
	ヴェラリキッド	宝8-25 敵18-2、23-4、23-6
	ヴェラノストラム	宝1-14(※1)、13-29、19-9 敵 8-12、17-22、23-21
	修道僧の秘薬	宝8-15、17-18、20-3 敵7-2、9-2、13-26、17-2、17-14、17-27、18-6、19-24、23-13
	聖者の秘薬	宝13-7、19-9 敵-5、7-27、23-19
	錬金術士の試薬	宝7 18 敵2-17、18-2、18-4
	魔道士の試薬	宝10-6、14-9 敵18-4、19-13

分類	名前	入手場所
ステータス異常系	世界樹の涙	初期所持品 宝1-14(※2) 敵8-25、9-2、9-4、13-5、13-11、13-19、13-24
	精霊の祈り	初期所持品 敵2-3、2-18、3-3、3-4、3-7、3-8、3-11、6-15、9-4、13-5、13-11、13-19、13-24
	聖霊の祝福	初期所持品 宝2-9 敵6-3、7-12、7-15、9-4、12-5、23-2
	天使の微笑み	敵6-11、7-18、13-26、15-2、15-3、15-6、15-7、15-8、15-12、16-2、16-4、17-5、17-10、23-13、23-18
	万能薬	敵3-4、3-8、3-11、6-4、7-3、13-19、13-24、17-25
	羽虫の薬酒	宝17-9 敵8-9、8-10、8-11、8-13、8-15、8-16、8-24、8-25、13-26、17-4、17-7、17-8、17-12、17-23、23-21ほか
	妖精の羽	宝14-10 敵8-4、8-6、8-13、8-18、8-21、8-23、8-24
能力値アップ系	覇王の霊薬	敵2-7、6-22、7-21、19-5
	賢者の霊薬	宝6-15、7-18 敵3-12、17-2、23-23
	竜騎兵の霊薬	敵3-9、18-2、19-29、23-16
	聖母の霊薬	宝2-7、7-16、13-18、17-21、19-16、22-4、22-5 敵1-18、2-18、6-17、7-4、8-25、17-19、18-4、19-3、19-4ほか
	魔導師の霊薬	宝17-29、21-4 敵1-18、7-27、15-3、19-18(※3)、23-4
	ウァレーンス	宝7-16、23-7 敵6-3、19-5
		宝23-9 敵6-16
		宝23-6 敵13-14
		宝14-10 敵3-5、6-15、13-18
		宝23-19 敵13-7
	千里眼晶	宝2-9、11 6、19-15 敵3-3、6-1、6-5、6-6、6-10、7-4、13-3、13-6、13-8
グリモア	烈波のグリモア	敵2-7、7-14、23-4
	雷矢のグリモア	敵2-5、7-4、7-10
	炎弾のグリモア	敵2-9、7-3、7-13
	地竜のグリモア	敵2-12、7-7、7-12
	氷刃のグリモア	敵3-6、7-8、7-14
	閃光のグリモア	敵1-18、23-2
	苦呪のグリモア	敵7-11、23-2
	除霊のグリモア	敵23-2
	虚空のグリモア	敵15-12
	爆裂のグリモア	敵4-5、15-11、19-20
	留空のグリモア	敵13-4、18-6、19-9、23-6
	炎鎖のグリモア	宝17-21 敵6-17、19-4、23-9
	磁踊のグリモア	敵13-23、19-27、23-7
	瀑布のグリモア	敵17-2、18-2、19-3、23-19
	舞光のグリモア	宝21-8 敵15-5、15-9、19-18(※3)
	天破のグリモア	宝21-8 敵7-10、15-13、19-29
	吸精のグリモア	宝17-18
	吸魔のグリモア	敵13-27
	生命のグリモア	敵1-14
	軟化のグリモア	宝13-7
	解毒のグリモア	敵2-18

※1……MAP 15-3 でリッチを倒したあとに入手可能　※2……MAP 15-3 に入るまで入手可能
※3……スケルトンが1体でも残っている状態でリッチロードを倒した場合のみ入手可能

分類	名前	入手場所
グリモア	祓呪のグリモア	宝17-9
	浄化のグリモア	敵18-2
	命脈のグリモア	宝13-14
	強殺のグリモア	敵15-2
	弱骸のグリモア	敵1-14
	冴理のグリモア	敵15-7
	惑乱のグリモア	宝15-5
	俊敏のグリモア	宝8-15
	鈍化のグリモア	宝15-9
	儚鋭のグリモア	敵3-9
	鈍磨のグリモア	敵8-25
	封呪のグリモア	宝11-6
	耐魔のグリモア	敵8-25
	邪痺のグリモア	宝15-13
	邪毒のグリモア	敵23-4
	呪詛のグリモア	宝17-31
	停空のグリモア	宝3-4
	解魔のグリモア	宝7-12
	解錠のグリモア	敵4-5
	刻印のグリモア	宝6-3
	解析のグリモア	敵3-12
	恵空のグリモア	敵7-4
	恵火のグリモア	宝13-29
	恵土のグリモア	敵8-25
	恵水のグリモア	宝6-15
	耐風のグリモア	敵8-12
	耐炎のグリモア	敵6-7
	耐地のグリモア	敵6-22
	耐冷のグリモア	敵17-25
鍵&刻印	黄銅の鍵	敵8-12
	黒鉄の鍵	宝15-5
	白銀の鍵	宝18-4
	黄金の鍵	宝7-16
	白鋼の鍵	敵20-3
	赤鉄の鍵	宝22-4
	聖印騎士団の鍵	敵4 5
	宝箱の鍵	敵23-11
	ハマシオンの刻印	敵1 14
	ストックの刻印	宝15-9
	リリーの刻印	敵2-18
	ムスカリの刻印	敵6-7
	シャガの刻印	宝6-11
	ピラカンサの刻印	敵13-27
	クレマチスの刻印	宝7-18
	カトレアの刻印	敵7-10
	ドラセナの刻印	敵23-2
	アスターの刻印	宝15-13
	キュラスの刻印	敵15-3
	メリッサの刻印	敵15-7
	コナラの刻印	敵19-20
	アカシアの刻印	敵19-24
	シュロの刻印	敵19-27
	カラーの刻印	敵19-13
	カルミアの刻印	敵23-4
	クサギの刻印	敵23-16
	アネモネの刻印	敵23-23
	バーベナの刻印	敵アイアンメイデン Lv.2
	シラーの刻印	敵アイアンメイデン Lv.2
	マリルドの刻印	敵アイアンメイデン Lv.2
	ガーベラの刻印	敵アイアンメイデン Lv.2
	トラノオの刻印	敵アイアンメイデン Lv.3

合成を利用して最強のアイテムを作ろう！

「合成は難しいから、ファクトリーでは修理しかしない」——そんな人のために、合成を活用してアイテムを強化する3種類の方法を紹介。最強のアイテムを作り出し、シンセサイズブレイカー（合成請負人）を目指そう。

強化方法 ① 強い種類に変化させる

合成を利用して強い（＝STRが高い）アイテムを効率よく作りたいのなら、シャムシールとファルシオンなど、同じ系統で強さも同程度のアイテムを組み合わせればいい。こうすると、合成に使ったアイテムと同じ系統で、しかも少し強い種類のものを作ることができる。一方で、異なる系統のアイテム同士を合成した場合、合成に使ったアイテムよりも強いものができることは、ほとんどない。

つまり、ある系統の最強アイテムを作るためには、同じ系統のアイテム同士を組み合わせて、順番に強くしていくのが効率的ということになる。たとえば、クリスとハットチェットを使った合成でククリを作り、そのククリとハットチェットを合成してバゼラードを作る。このように強化をくり返していくのだ。

種類を変化させるときのポイント

- 強いアイテムを作るには、同じ系統でSTRの値が近いアイテムを合成する
- 系統が異なるアイテムを使った合成では、強いアイテムを作りにくい

強化方法 ② 材質をダマスクスにする

合成に使ったアイテムの材質が同じだと、作られるアイテムも同じ材質になる。一方、材質が異なるアイテムを合成すると、系統の優先順位（下記参照）が高いほうと同じ材質のアイテムが作られるのだ（同じ系統で材質が異なるアイテムを合成した場合のみ、ハガネ製のアイテムが作られることが多い）。このため、最強の材質であるダマスクス製のアイテムを合成で作るには、ダマスクス製のアイテムを合成に使うか、シルバー製のスピア＋ハガネ製のダガーなどの例外的な組み合わせを利用するしかない。

▌系統の優先順位

	ブレード	アーマー
高い	①ヘヴィメイス	①レッグスアーマー
	②スピア	②グローブ
	③ヘヴィアックス	③ブレストアーマー
	④ロングソード	④ヘルム
	⑤クロスボウ	
	⑥アックス＆メイス	
	⑦ソード	
	⑧スタッフ	
低い	⑨ダガー	

※シールドには法則性がない

強化方法 ③ 種族、属性、タイプの各パラメータを上げる

種族パラメータと属性パラメータは、合成と成長の両方を利用して上げていく。まずはアイテムごとに、異なる種族（もしくは属性）パラメータを成長させる。そして、パラメータの最高値が同じ値になったアイテム同士で合成を行なおう。こうすると、成長させたパラメータの数値が両方とも、合成で作られるアイテムに引き継がれるのだ（→P.93）。ちなみに、ブレードの種族＆属性パラメータは、練習用ドールを利用して成長させるといいだろう（→P.471）。なお、タイプパラメータは成長させることができないため、合成をくり返して数値を上げるしかない。

▲最高値となるパラメータが複数ある場合、そのすべてが、合成で作られるアイテムへと引き継がれるのだ。

合成逆引きリスト

アイテムを合成するときに活用してほしいのが、この「合成逆引きリスト」。各系統の強めのアイテムを作るのに必要なものがひと目でわかるようになっているので、これを使えば、合成表を参照することなく、強力なアイテムを作り出せるわけだ。なお、作られるアイテム名が「？」となっている組み合わせについては、実際に合成を行なって、その結果を自分の目で確かめてほしい。

※リストの注意点

目的のアイテムを作るには、そのアイテム名の下に記載してある、いずれかの組み合わせで合成を行なえばいい。ただし、「★」がついているアイテムは、合成画面でかならず上段に選ぶ必要がある。なお、このリストでは、合成に使うアイテムと同じものが作られる組み合わせや、同じ系統で強さが上のアイテムを使うような組み合わせは除外している。

ブレード

ダガー

●ククリ
- タリス ＋ ハットチェット
- コラ ＋ ポールアッタス
- ルーンブレード ＋ ポールアッタス

●バゼラード
- ハットチェット ＋ タタリ
- コピス ＋ バルディッシュ

●スティレット
- バゼラード ＋ バゼラード

●？
- スティレット ＋ スティレット

ソード

●ショテル
- バゼラード ＋ ヴォウジェ
- シャムシール ＋ ファルシオン
- ルーンブレード ＋ ヴォウジェ

●コラ
- スティレット ＋ ポールアッタス
- ファルシオン ＋ ショテル

●コピス
- コラ ＋ コラ

●サムライブレード
- コピス ＋ コピス

ロングソード

●スキアヴォーナ
- ハットチェット ＋ ショテル
- ハットチェット ＋ ラッグタロスボウ
- タタリ ＋ ポールアッタス
- ショテル ＋ ラッグクロスボウ
- コラ ＋ フォチャード
- ワルーンソード ＋ タレイモアー
- タバール ＋ ラッグタロスボウ
- ウォーハンマー ＋ ラッグタロスボウ
- ファランクス ＋ ストーンバスター
- バルディッシュ ＋ ストーンバスター

●バスタードソード
- タタリ ＋ コラ
- タクリ ＋ ストーンバスター
- バゼラード ＋ バルディッシュ
- コラ ＋ ストーンバスター
- コピス ＋ ヴォウジェ
- タレイモアー ＋ スキアヴォーナ
- ブローバー ＋ ストーンバスター
- ビッグハンマー ＋ ストーンバスター

●ファルタス
- バゼラード ＋ コピス
- サムライブレード ＋ ポールアッタス
- バスタードソード ＋ バスタードソード

●ルーンブレード
- スティレット ＋ サムライブレード
- ファルタス ＋ ファルタス

アックス＆メイス

●チャクマタ
- チンタエディア ＋ ラッグタロスボウ
- チンタエディア ＋ スキアヴォーナ
- バゼラード ＋ コラ
- シャムシール ＋ ラッグクロスボウ
- ファルシオン ＋ スキアヴォーナ
- バスタードソード ＋ ヴォウジェ
- バスタードソード ＋ タレインタイン
- バスタードソード ＋ ラッグタロスボウ
- フランキスカ ＋ タバルジン

●モーニングスター
- チンタエディア ＋ チャクマタ
- ハットチェット ＋ コラ
- ハットチェット ＋ バスタードソード
- シャムシール ＋ チャタマク
- コラ ＋ バスタードソード
- クレイモアー ＋ ラッグクロスボウ
- スキアヴォーナ ＋ チャタマタ
- オニオンシェイブ ＋ スモールスパイタ

●タバール
- タリス ＋ バスタードソード
- タリス ＋ ストーンバスター
- スティレット ＋ コピス
- ファルシオン ＋ ストーンバスター
- ショテル ＋ バスタードソード
- ファルクス ＋ ポールアッタス
- ファルタス ＋ ストーンバスター
- タバルジン ＋ チャタマタ

●ウォーハンマー
- タリス ＋ タバール
- クタリ ＋ コピス
- ククリ ＋ ファルクス
- ファルシオン ＋ タバール
- コピス ＋ ファルタス
- スキアヴォーナ ＋ ストーンバスター
- バスタードソード ＋ タバール
- スモールスパイタ ＋ モーニングスター

●ブローバー
- ハットチェット ＋ ファルタス
- コラ ＋ ファルタス
- ルーンブレード ＋ バルディッシュ
- タバール ＋ タバール

●ビッグハンマー
- ハットチェット ＋ ブローバー
- バゼラード ＋ サムライブレード
- バゼラード ＋ ルーンブレード
- ショテル ＋ ブローバー
- サムライブレード ＋ ルーンブレード
- ファルタス ＋ ブローバー
- ウォーハンマー ＋ ウォーハンマー

●？
- タタリ ＋ ルーンブレード
- コピス ＋ ルーンブレード
- ブローバー ＋ ブローバー

●？
- ビッグハンマー ＋ ビッグハンマー

ヘヴィアックス

●バンバーブレード
- チンタエディア ＋ バスタードソード
- チンタエディア ＋ モーニングスター
- ハットチェット ＋ タバール
- シャムシール ＋ モーニングスター
- ファルシオン ＋ バスタードソード
- ショテル ＋ タバール
- スキアヴォーナ ＋ モーニングスター
- バスタードソード ＋ チャタマタ
- チャタマタ ＋ モーニングスター

●バルブリガン
- タリス ＋ ファルタス
- タリス ＋ ウォーハンマー
- タタリ ＋ ブローバー
- ファルシオン ＋ ウォーハンマー
- ショテル ＋ ファルタス
- コラ ＋ ブローバー
- バスタードソード ＋ ウォーハンマー
- ファルタス ＋ タバール
- タバール ＋ ウォーハンマー
- ラージタレセント ＋ バンバーブレード

●ダブルブレード
- バトルナイフ ＋ ミョルニール★
- ハットチェット ＋ ルーンブレード
- ハットチェット ＋ ビッダハンマー
- スバタ ＋ ミョルニール★
- ショテル ＋ ビッグハンマー
- コラ ＋ ルーンブレード
- ファルクス ＋ ビッグハンマー
- ルーンブレード ＋ ブローバー
- ブローバー ＋ ビッダハンマー
- バンバーブレード ＋ バルブリガン

●？
- ダブルブレード ＋ ダブルブレード

ブレード

ヘヴィメイス

●グルームウイング
チンクエディア + ウォーハンマー
チンクエディア + サモナータイプ
クリス + バンパーブレード
フィランギ + サモナータイプ
シャムシール + ウォーハンマー
ファルシオン + バンパーブレード
スキアヴォーナ + ウォーハンマー
バスタードソード + シャーマンタイプ
ファルクス + バルブリガン
チャクマク + ウォーハンマー
チャクマク + シャーマンタイプ
モーニングスター + シャーマンタイプ
タバール + バルブリガン
ウォーハンマー + バルブリガン
ビッグハンマー★ + ダブルブレード
バンパーブレード + サモナータイプ
カッツバルゲル + スパイクドモール

●ミョルニール
クリス + ビッグハンマー
ハットチェット + シャーマンタイプ
ククリ + バルブリガン
ファルシオン + ビッグハンマー
ファルシオン + シャーマンタイプ
コラ + バルブリガン
バスタードソード + ビッグハンマー
ルーンブレード + ビショップタイプ
タバール + ビッグハンマー
タバール + ビショップタイプ
ウォーハンマー + ビショップタイプ
ブローバー + ダブルブレード
ビッグハンマー + ダブルブレード★
バルブリガン + シャーマンタイプ
スパイクドモール + グルームウイング

●ファランクス
バゼラード + ビショップタイプ
スティレット + ダブルブレード
コラ + ビショップタイプ
コピス + ダブルブレード
ダブルブレード + ビショップタイプ
ミョルニール + ミョルニール

●デストロイヤー
ファランクス + ファランクス

スタッフ

●サモナータイプ
チンクエディア + タバール
チンクエディア + バンパーブレード
ハットチェット + ウォーハンマー
シャムシール + タバール
シャムシール + バンパーブレード
ショテル + ウォーハンマー
クレイモアー + バンパーブレード
スキアヴォーナ + タバール
バスタードソード + モーニングスター
タバルジン + バンパーブレード
スモールスパイク + バンパーブレード
モーニングスター + タバール

●シャーマンタイプ
クリス + ブローバー
ハットチェット + バルブリガン
ククリ + ビッグハンマー
ファルシオン + ブローバー
ショテル + バルブリガン
コラ + ビッグハンマー
バスタードソード + ブローバー
バスタードソード + バルブリガン
ファルクス + ウォーハンマー
チャクマク + バルブリガン
モーニングスター + バルブリガン
ウォーハンマー + ブローバー
ウォーハンマー★ + ダブルブレード
クレリックタイプ + サモナータイプ

●ビショップタイプ
バゼラード + ダブルブレード
コラ + ダブルブレード
ルーンブレード + ビッグハンマー
ルーンブレード + ダブルブレード
タバール + ダブルブレード
ウォーハンマー + ダブルブレード★
サモナータイプ + シャーマンタイプ

●?
ビショップタイプ + ビショップタイプ

スピア

●ヴォウジェ
ボアスピア + フォチャード

●ボールアックス
フォチャード + ヴォウジェ

●バルディッシュ
ボールアックス + ボールアックス

●?
バルディッシュ + バルディッシュ

クロスボウ

●クレインクイン
バゼラード + ミョルニール
バゼラード + ボールアックス
ショテル + フォチャード
コラ + ミョルニール
バスタードソード + ミョルニール
チャクマク + ビショップタイプ
モーニングスター + ビショップタイプ
タバール + ボールアックス
ウォーハンマー + ボールアックス
ブローバー + ミョルニール
ビッグハンマー + ミョルニール
ミョルニール + ヴォウジェ
ビショップタイプ + ボールアックス
ターゲットボウ + ウィンドラスボウ

●ラッグクロスボウ
スティレット + バルディッシュ
コラ + ヴォウジェ
サムライブレード + ファランクス
ファルクス + ファランクス
ファランクス + バルディッシュ
ウィンドラスボウ + クレインクイン

●ストーンバスター
コピス + ボールアックス
ルーンブレード + デストロイヤー
ラッグクロスボウ + ラッグクロスボウ

●?
サムライブレード + バルディッシュ
ストーンバスター + ストーンバスター

シールド

●オーバルシールド
カセロルシールド + ヒーターシールド

●ナイトシールド
ヒーターシールド + オーバルシールド

●ホプロンシールド
オーバルシールド + ナイトシールド

●?
ホプロンシールド + ホプロンシールド

アーマー

ヘルム

●クローズヘルム
バシネット + アーメット
プレイトメイル + フレイタニエル
フレイタニエル + プレイトレッグス

●バーゴネット
バシネット + クローズヘルム
フリュートメイル + フリュートハンド
フリュートハンド + フリュートタイプ

●ホプロンヘルム
クローズヘルム + バーゴネット
ホプロンアーマー + ホプロングローブ
ホプロングローブ + ホプロンレッグス

●?
ホプロンヘルム + ホプロンヘルム

ブレストアーマー

●プレイトメイル
クローズヘルム + フレイタニエル
ブレストプレート + ブリガンダイン
スケールアーマー + ブリガンダイン

●フリュートメイル
バーゴネット + フリュートハンド
ブリガンダイン + プレイトメイル

●ホプロンアーマー
ホプロンヘルム + ホプロングローブ
プレイトメイル + フリュートメイル

●?
ホプロンアーマー + ホプロンアーマー

グローブ

●フレイタニエル
クローズヘルム + プレイトレッグス
プレイトメイル + プレイトレッグス
チルトグローブ + チルトグローブ

●フリュートハンド
バーゴネット + フリュートタイプ
フリュートメイル + フリュートタイプ
ロンダンス + フレイタニエル

●ホプロングローブ
ホプロンヘルム + ホプロンレッグス
ホプロンアーマー + ホプロンレッグス
フレイタニエル + フリュートハンド

●?
ホプロングローブ + ホプロングローブ

レッグスアーマー

●プレイトレッグス
クローズヘルム + プレイトメイル
ポレインガード + ミサグリアタイプ
ミサグリアタイプ + ミサグリアタイプ

●フリュートタイプ
バーゴネット + フリュートメイル
ミサグリアタイプ + プレイトレッグス

●ホプロンレッグス
ホプロンヘルム + ホプロンアーマー
プレイトレッグス + フリュートタイプ

●?
ホプロンレッグス + ホプロンレッグス

VAGRANT STORY ベイグラントストーリー CREATOR INTERVIEW❷

SOUND STAFF

崎元 仁 写真左
作曲担当。シューティングからエロゲーまで幅広い活動をつづける天才作曲家。ナニ、趣味は乗馬？　それはデキすぎですよ、センセー(笑)。

矢島友宏 写真右
効果音製作＆音響監督を担当。パワフル、かつ緻密な作業は年季の入った熟練工のよう。少ないメモリでじつにがんばってくれました。

※上記の紹介文は松野泰己氏が執筆

曲が前面に出る場面と一歩引く場面を完全にわけてみました

――サウンドに関しては、どんなテーマで制作が進められたんですか？

崎元　これまでに作ってきた作品よりももっとゲームに密着した音楽にしようとまず考えました。たとえば、イベントシーンの展開と曲の盛り上がりを合わせたりとか、映像と同時に曲も終わるようにしたりとか。それがうまく実現できたのがオープニングだと思うんですけど、あの一連のシーンでは、どんなふうにメッセージをスキップさせても、かならず映像と曲の展開がぴったり合うようになっているんです。あまり気づかれない地味な部分ですが、逆に意識させないほうが成功なのかもしれないですね。

――たしかに、遊んでいるとゲーム中の雰囲気とサウンドとの一体感をすごく強く感じました。

崎元　今回、曲が前面に出る場面と、一歩引く場面というのを、完全にわけてみたんですよ。ふつうに道を歩いているような何でもない場面では、環境音楽みたいなものや、効果音しか鳴らさない。逆に、人間の価値観が通じないようなボスモンスターとのバトルでは、曲が前面に出てきて緊張感を伝える、というふうに。

矢島　企画のスタッフから絵コンテとかシナリオが届いたら、曲よりも先に効果音を作っていたんです。だから、そのシーンにインパクトのある効果音がついていた場合、曲は入れずに効果音だけでいこう、ということになったりしましたね。

崎元　効果音だけで、もう十分に音としての役割を果たせていたんですよ。なので、曲があったほうがいいのか、それとも効果音だけでやったほうがいいのか、より良いほうを選択できたんですね。ふたりで話し合って、お互いが引いたり、引かなかったりしながら(笑)。

――効果音のほうは、どんなふうにして作っていったんですか？

矢島　サンプリングは使わずに、ノイズや基本波形を合成したり加工して作りました。たしかにサンプリングもいいとは思うんですけど、データ量が増えて、プログラムの負担が大きくなってしまうんです。それなら、手間がかかってもサンプリングを使わないほうが、最終的なゲームの仕上がりはよくなるだろう、と思いまして。手作業でデータを作ることでも、実際と近い音が出せるわけですし……狼の鳴き声とかは、ほとんどサンプリングと差がないクオリティで表現できたので、自分でもかなり気に入ってますね。

――効果音にサンプリングを使わないのは、最近のゲームでは珍しいですよね。

矢島　それともうひとつ、今回のコンセプトに、「使いまわしをしない」というのもありました。キャラクターの動く音に服がすれる音をつけたり、同じ効果音でも屋外と屋内で響き具合を変えたりとかして、すべてのシーンでちがう音を使ってるんですよ。世の中に同じ音なんてひとつもありませんから。

――まさに職人と言っていいほどのこだわりかたですね　音楽のほうは、生音を使ったりはしていないんですか？

崎元　今回、生音を使ったのは、スタッフロールの曲だけですね。どの開発チームもそうだと思うんですけど、とにかくサウンドに使えるメモリの容量がタイトだったので、生音を取りこんで主旋律に使うとか、そんな余裕はなかったんです。個人的な好みとしては生音のほうがいいんですけど、これまでずっとシンセサイザーでプログラムをしてきたんで、そっちのほうが得意になっちゃって。

――ゲーム音楽の作曲者には、楽器を弾いて譜面を書く人と、いきなりコンピュータ上でデータを作る人の2パターンがありますけど、崎元さんは後者なんですね。

崎元　そもそも、僕は音楽の勉強とか全然してなかったんですよ。単にゲームが好きで、この業界に入ったクチで。高校のころに友だちと同人ゲームを作ったんですけど、そのときに作曲とか音楽プログラムの制作をやったのが転機になって、だんだん音楽方面にシフトしてきたんです。だから最初のころは、楽器のことを人に聞いたりして、見よう見まねでやってましたね。いまでも、勉強しながら仕事をしているようなものですけど(笑)。

――今後、どういったサウンドを目指していきたいですか？

矢島　効果音って、臨場感や空気感を出すためのものですから、身近に体験している現実の音とまったく同じ音を鳴らすことができれば最高ですね。もちろん、あくまで手作業にこだわりつつ(笑)。

崎元　作曲するときにいつも気にしているのが、ゲームをしながら曲を聴いたユーザーが、どういう気持ちになるか、ということなんです。はたして、ゲーム中に音楽を意識させてしまうのが、いいことなのか悪いことなのか。もっと根本的に、ユーザーの感情をどっちに持っていけばいいのか、それに対して音はどんなことができるのか……そんなことを自分なりに模索していきたいですね。

§4 死にきれざる者に塵の眠りを

聖印騎士団の若き指揮官、神官グリッソムは確かに死んだ。

海に切り取られたレアモンデの、外周部に残された羽虫が舞い狂う森の奥で、グリッソムは"魔"を操ってみせようとした。異界より強力な守護者を召喚し、彼を追い詰めたシドニーと、その場に現れたアシュレイを退けようとしたのだ。

そして、シドニーの予告通り、限界以上の魔力を行使しようとしたグリッソムは"魔"に喰われた。おそらくは想像を越えて生じた召喚時の負荷に、心臓が停止してしまったのだろう。法王庁が極秘裏に育て上げた"魔"の使い手たる聖職者でさえ、メレンカンプ教団を率いる不死者シドニーの力には遠く及ばなかった。

だが、一度は倒れたグリッソムは奇妙にも、その場で即座に復活を遂げた。デュラハンよりさらに高位の生命ある鎧を召喚してのけ、自身も異常なまでの賦活を覚えながら、身中に漲る"魔"に歓喜の声をあげて、彼は眼前の敵――シドニーとアシュレイに襲いかかってきたのだった。

開きかけた異界の窓からの魔力の流入――停止したグリッソムの生命活動を再開させたのは、そうした負のエネルギーであったのか。この時点で神官の肉体はすでに、"魔"の感染とはまた別の、邪悪な力に蝕まれた状態にあったのかも知れない。

図らずも、捕捉すべき相手であるシドニーと共闘し、目下の難敵であるグリッソムとその守護者を撃退することとなったアシュレイは、自らの剣が神官の急所をえぐり、完全に絶命させた手応えを確かに感じ取った。グリッソムの心臓は再びアシュレイの前で鼓動を止め、そしてもう二度と、動き出すことはなかった。

"魔"に関わった者の末路はふたつ――ひとつはシドニーのように、心臓を貫かれてさえ即座に再生が行なわれる"完全なる不死"の肉体を持つに至る。しかしこれは、ただ"魔"に触れるだけではなく、何らかの秘術を必要としているのだとアシュレイは思う。グリッソムが属する法王庁が欲するのもその方法であろうし、それは簡単に手に入るものでもないはずだった。もしそうなら、メレンカンプ教団が今現在、聖印騎士団に掃討されて壊滅状態にあるわけもない。この不死性はあるいは、ただひとりにのみ許され、受け継がれる種類のものであるのかも知れなかった。

そして"魔"に汚染された者を待ち受けるもうひとつの結末は、"不完全な死"である。

生命は魂と肉体によって構成されている。命あるものが死を迎えた時、魂は肉の檻から解放され、無へと還っていく。そうしてまた、母の胎内に生命が誕生するその瞬間に、無から生まれた魂がそこへと宿る。それが、有限生命体の正常な生滅のサイクルである。

しかし、"魔"に触れた魂は肉体が滅びたあとも、死の平穏を許されることはない。霊魂それ自体が"魔"の属性を帯び、肉なき身の苦痛を味わいながら、現世を彷徨い続けるのである。死にきれぬ魂――これこそが"不完全な死"であり、呪わしい宿命を背負った魂は最後には自我を失って、己を苛む苦しみから一時的にでも逃れるために潜り込むべき肉を求める。消滅した本来の身体に代わる、魂なき空虚な肉体――すなわち骸を、である。

レアモンデに足を踏み入れて以来、アシュレイが目にしてきたゾンビや徘徊する骸骨は、そうした霊魂が放置された屍に取り憑いた果てのあさましい姿だった。彼らはもはや人の意識を持たず、生者への羨望と妬み、憎悪に突き動かされて襲いかかってくる。そしてその腐敗し、朽ちかけた身体を失ったなら、穢れた魂は再び遊離し、新たな肉の檻を同胞たちと奪い合うのである。永遠に。それはさながら、アシュレイの考える地獄のイメージそのものであった。

"完全なる不死"を手に入れておらぬグリッソムがたどるべき道は、無論後者しかない。アシュレイが目撃した限りでは、"魔"との接触が深ければ深いほど、その肉体は死を迎えるとほどなく、風化するかのように急速に塵と化していく。召喚さえ果たした神官の身体は、骨も残さず消え去り、あとには哀れな霊魂だけが、己が誰であったのかさえ忘れてレアモンデの結界内をいつまでも漂うことになる……はずであった。

しかし、グリッソムはまたしてもアシュレイの前に現れた。羽虫の森から遠く離れた、薄暗い地下街の廃墟に、肉も血も冷えきった死体として――。

否、それは紛うことなくグリッソムの意識を保ったままの、彼自身の魂が改めて己の肉体に取り憑いたゾンビであった。ゆえに彼は自らの死に気づくことなく、硬直していく身体にひどく不自由を感じながら、騎士団の残存部隊と合流すべくそこまでたどり着いたのである。

そして、ようやく遭遇した盟友――彼と同じ指揮官であるティーガーとニーチに自分がすでに死んでいることを告げられ、グリッソムの中で狂気が弾けた。ティーガーたちまでが自分の血肉を奪おうとしているという妄念に駆られ、また"不完全な死"を分かち合う仲間を増やしたいとの欲求に、生者への殺意に支配されたのだった。

そこにはもう、慇懃で冷徹な神の代行者の面影はなかった。奇声を発し、死者とは思えぬ俊敏さで、グリッソムだったものは地底の暗闇へと消えた。"魔"の力を蓄えた後、かつての友を同じ境遇へと引きずり込むべく――。

他者の屍に取り憑くのも地獄なら、自身の肉体に宿りながら死者であることを認めるのも地獄であった。不死など要らぬ、とアシュレイは願う。死はすべての終わりであって欲しかった。人は生者でなくなると同時に、あらゆる記憶とともに消え去るべきだと彼は思った。

だが、自分は果たして、あのゾンビどもやグリッソムと違うのだろうか――そうアシュレイは自問する。彼が信じてきた過去は消失し、新たな記憶が次々と闇の中から浮かび上がりつつある。ならば、今まで自分自身だと考えていたアシュレイ・ライオットはもはや死者ではないのか？　見知らぬ誰かの亡霊に操られる、哀れなゾンビこそが己の姿ではないのか、と……。

それでも、まだ死の眠りに就くのは早いと、彼は崩壊しかけた自我を束ね直す。狂気に逃げ込んではならない。どれほど残酷な真実が闇の底に潜んでいるとしても、彼はそれを見極めるつもりでいた。

"魔"に触れた者として、塵となるまで、アシュレイは幻を追い求める。失われた自分を取り戻すために――。

VAGRANT STORY

モンスター入門

モンスターもアシュレイと同様に、各種の能力値を持ち、攻撃を行なうことでリスクが増えたりもする。しかし、すべての点において共通しているわけではない。ここでは、モンスター独自の要素を紹介していこう。

個性 出現する場所ごとに異なる装備や攻撃手段

本作では、同じ名前のモンスターでも、その戦闘能力が同じであるとはかぎらない。実際に出現するモンスターが、どのような能力値で、どういった装備を身につけ、どういう攻撃を使うのかは、出現場所ごとに設定されているのだ。各モンスターは、装備や攻撃手段に応じた行動パターンを持つため、バトルをするうえでは、相手の装備や攻撃の見きわめが重要と言える。本書では、モンスターごとの能力値を§4に、出現場所ごとの装備や使用攻撃を§5に掲載しているので、参考にしてほしい。

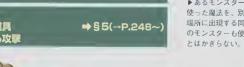
装備次第で行動が変わる

◀レンジの広いウェポンを装備しているモンスターは、アシュレイとの間合いを広げようとする。

使う攻撃も画一的ではない

▶あるモンスターが使った魔法を、別の場所に出現する同名のモンスターも使うとはかぎらない。

要素ごとの掲載ページ

要素	掲載ページ
●能力値	➡§4(→P.151～)
●装備 ●落とす道具 ●使用する攻撃	➡§5(→P.246～)

戦利品 モンスターは死して装備品を残す

モンスターを倒したときに戦利品として得られる装備はすべて、倒した相手が実際に装備していたものとなっている。つまり、ステータス画面でモンスターの装備を確認すれば、入手できるものの見当がつくのだ。ただし、モンスターが各装備を落とす確率は出現場所ごとに設定されており、それが0%になっているものは、絶対に戦利品とはならない。

一方、戦利品として得られる道具に関しては、落とす確率だけでなく、どれを落とすかも出現場所ごとに決められている。だが、落とす道具の種類を事前に知る方法はない（モンスターが攻撃として使う「アイテム効果」も、落とす道具と関連性はない）。

戦利品となった装備は成長している場合も

▲▶アシュレイとのバトルによって能力値が成長していた装備は、戦利品となったときにも、その成長が残っている（写真の場合、たとえばヒューマンの種族パラメータは+6成長している）。

CHECK 例：MAP 14-2 に出現する3体の聖印騎士の個体差

ここでは、市街地 東部『ケッシュ大橋』(MAP 14-2)に現れる聖印騎士3体にスポットを当てて、それぞれの能力値や装備、使ってくる攻撃のちがいを解説しよう。なお、HP、MP、STR、INT、AGLについては、本来の能力値から±5程度の範囲でランダムに変化するので、写真の数値は参考程度と考えてほしい。ちなみに、写真にある装備はすべて3～10%の確率で戦利品として手に入れることができる（それ以外に、13%の確率でヴェラルートを落とすこともある）。

聖印騎士I（装備ウェポン：ソード）

おもに「ハーキュリアン」や「プロテクト」によって仲間の補助を行なうが、最大MPが低いため、すぐMP不足になる。弱点は物理属性と切断系。装備しているシールドは打撃系に強い。

聖印騎士J（装備ウェポン：ヘヴィアックス）

基本攻撃とアイテム効果「毒回復」しか行なわない。しかし、聖印騎士自身と装備しているウェポンそれぞれのSTRが高いため、基本攻撃は脅威となる。弱点は物理および神聖属性と貫通系。

聖印騎士K（装備ウェポン：クロスボウ）

間合いを離しての基本攻撃と、「リストレイション」によるマヒ状態の回復を行なう。能力値はおおむね平均的で、弱点は物理属性と打撃系。装備ではブリガンダイン・Sが目を引く（落とす確率は5%）。

種族 バトルで重要な意味を持つ6種のカテゴリー

すべてのモンスターは、生物学的な特徴によって6つの種族のいずれかに分類されている。それぞれの特徴は下記のとおりだが、種族はただ分類を表しているだけではない。たとえば、ウェポンやアーマーなどは各種族に対する効果の高さを数値で持つ(種族パラメータ)。また、魔法『イクソシズム』のように、効果を発揮する種族がかぎられている攻撃もある。モンスターの種族に応じた戦略が要求されるのだ。

種族をすぐに確認したいときは

◀基本攻撃や攻撃魔法などでモンスターを対象に選ぶと、その種族名がインフォメーションの右下に表示される。

それぞれの種族のおおまかな特徴

ヒューマン HUMAN

代表的なモンスター
- ●聖印騎士
- ●ゴブリン
- ●オーク

騎士などの人間や、暗がりに住む亜人が属する種族。能力値はおおむね平均的だが、各種の装備で強化されている。武器による攻撃がメインで、攻撃魔法を使う者は少ない。

ビースト BEAST

代表的なモンスター
- ●バット
- ●バジリスク
- ●ミノタウロス

自然のなかで生きる動物や、人型の巨大生物が属する。二足歩行をする個体をのぞけば、いっさい装備を身につけていない。攻撃手段も、かみつきや体当たりなど、原始的なものが目立つ。

アンデッド UNDEAD

代表的なモンスター
- ●ゾンビ
- ●スケルトン
- ●ガースト

死体に魂がとりつき、生ける屍となったもの。判断力に欠けているため行動は直情的で、攻撃目標を見失いやすい。神聖属性の攻撃に対して極端に弱いほか、『ヒール』でダメージを受ける。

ファントム PHANTOM

代表的なモンスター
- ●ゴースト
- ●レイス
- ●ファイアエレメンタル

低空を漂う悪霊や精霊。実体を持たず、直接的な攻撃(基本攻撃)を行なえないかわりに、敵からの基本攻撃に対しては強い。総じてMPが高く、魔法が攻撃手段のメインとなる。

ドラゴン DRAGON

代表的なモンスター
- ●ドラゴン
- ●ワイバーン
- ●リザードマン

伝説の竜族。HPが高く、熱や冷気などをともなうブレスを使う。なお、リザードマンやブラッドリザードは背丈や容姿が人間に近いが、竜族の血を受け継ぐため、ドラゴン種族に属する。

イービル EVIL

代表的なモンスター
- ●デュラハン
- ●グレムリン
- ●リッチ

悪魔や、それと契約した者、および“魔”の力で創られた存在。その容姿はさまざまだが、おおむねMPやINTが高く、魔法を得意としている。STRが高い個体も多い。

移動 系統は4種類だが個体ごとに差がある

モンスターの移動方法には、下にあげた4種類の系統がある。リッチなど一部をのぞき、各モンスターはいずれかひとつの系統の移動しか行なわないのだ。

移動系統が「歩行」や「浮遊」の場合は、ミゾや段差を越えるさいにジャンプを行なう。ただし、跳べる高さには個体差があり、なかにはまったく跳べない個体も存在する。当然ながら、跳べる高さを越えた段差の上には、跳び乗ることができない。

また、大半のモンスターは、2段階の移動速度(低速と高速)を使いわけることができる。ただし、個々の移動速度がどれくらいで、それをどのように使いわけるのかは、モンスターごとにちがう。たとえば、ミノタウロスなら、急いで間合いを詰めるとき以外はつねに低速で移動し、間合いを離すときも低速であとずさりする。オーガなら、ムーヴ50%状態(→P.147)にならないかぎり、つねに高速で移動し、間合いを離すときにはアシュレイに背を向けて高速移動で逃げていく……といった具合だ。

移動系統の種類と特徴

歩行 WALKING

アシュレイと同様に、地面を歩いたり走ったりする、もっともスタンダードな移動系統。地形に移動を制限されやすい。大きなミゾや段差を越す手段として、ジャンプを使う。

浮遊 FLOATING

地面すれすれを浮きながら進む。ファントム種族の大半が、この移動を行なう。トラップの上を通るとそれを踏んだことになる、段差はジャンプで越すなど、性質は歩行と変わらない。

飛行 FLYING

宙を飛びまわる。この系統の移動を行なうモンスターの多くは、「翼(WINGS)」のリムを持つのが特徴だ。飛行中は、あらゆる段差やミゾに影響されることなく移動することができる。

テレポート TELEPORT

姿を消したのち、別の位置へ出現するという方法で移動。姿を消しているあいだは攻撃されないが、逆に攻撃もできない。この移動を行なうモンスターは、ゴーストほか数種類のみ。

変化 モンスターの位置や状態が変わる仕組み

出現するモンスターの種類や数は、部屋ごとに決められた条件(アシュレイの残りHPの量、シナリオの進行状況など)によって変化する。また、モンスターがいる位置や、各モンスターのHPなどの状態は、アシュレイがその部屋から出ても、下記の法則でリセットされるまでは、そのまま残るのだ。これらがリセットされる前に、ちがう条件下で部屋に入り直すと、どちらの条件でも現れるモンスターは以前の位置や状態のままだが、それ以外のモンスターはいなくなる(または別のモンスターが新たに出現する)。ただし、いなくなったモンスターについても位置や状態は記憶されており、条件をもとにもどせば、その位置や状態で再出現するのだ(右写真)。

モンスターの状態などがリセットされる法則

- ●計4つの別の部屋に行く
- ●別のエリアに行く

◀地下墓地(MAP 2-3)は、アシュレイの残りHPが199以下の状態で訪れると、スケルトンとスライムが1体ずつ出現。写真のような状況にしたのち部屋を出てみる。

▶残りHPを200以上にして入り直すと、どちらの条件でも現れるスケルトンの位置や状態は変わらないが、スライムはいなくなり、ヘルハウンド1体が姿を現す。

◀スケルトンを倒してから部屋を出て、残りHPが199以下の状態で入り直すと、ヘルハウンドやスケルトンは現れず、スライムだけが以前の状態のままで再出現する。

攻撃までのプロセスと「吹き出し」との関係

モンスターが攻撃を行なうとき、その前ぶれとして、攻撃準備に相当する動作が見られる。準備をはじめてから、実際に攻撃する、または攻撃を中止するまでの基本的な流れは下のとおり。その過程で現れる吹き出し(攻撃シグナル)にも注目しよう。

なお、いずれかのモンスターに「！」の吹き出しが現れているときに、ほかのモンスターが攻撃準備をはじめた場合、「！」が現れていたモンスターはその時点で攻撃をあきらめる(攻撃態勢を解く)。ただしその場合、すぐには「！」が消えない。

モンスターが攻撃を行なうまでの流れ

準備開始

吹き出しが現れ、全身が赤く明滅し出す。この時点で、どんな攻撃を行なうかが一応決まっており、それに合わせて移動をはじめる。

準備中

対象に攻撃が届く位置へと移動する。吹き出し内の「・」の数が準備の進行度合いを示し、これが3つになった直後に準備は完了。

準備完了

「！」の吹き出しが出現。なお、「準備中」～「攻撃」のあいだに状況が変わると、行なう予定の攻撃を別のものに切りかえることもある。

攻撃が届く距離に対象を確認 / 対象を見失うか一定時間が経過

攻撃

準備が完了している状態で、攻撃が届く間合いに対象を見つけたら、予定していた攻撃を実行。

攻撃中止

攻撃をあきらめると「！」が消滅。なお、対象を見失った場合は、右写真のように「？」が出ることがある。

CHECK 特別な吹き出し

左で紹介しているもの以外にも、以下のような吹き出しがある。どちらも、特殊な条件下で現れ、特別な効果をともなうのだ。

驚き

モンスターがアシュレイめがけて使った攻撃を、ほかのモンスターが受けると(命中かミスかは問わず)、受けた側に驚きを表す吹き出しが出現。以降は、攻撃してきたモンスターに対して仕返しの攻撃を行なうことがある。

味方の攻撃を受けると……

◀これが出たあと、攻撃してきたモンスターに仕返し。なお、仕返しの攻撃で「驚き」は発生しない。

魅了

「プラスの効果がある行動(※)」をアシュレイがモンスターに対して行なうと、効果の成功・失敗を問わず、一定確率でそのモンスターを魅了状態にできる(ハートマークの描かれた吹き出しが表示される)。ちなみに、一度魅了状態になると、「プラスの効果がある行動」以外の行動をアシュレイから受けるまで、その状態は維持される。なお、アンデッド種族や強めのモンスターは、魅了状態にはならない。

魅了でモンスターを味方につける

◀魅了状態になったモンスターはアシュレイの味方となり、魅了状態ではないモンスターを攻撃する。

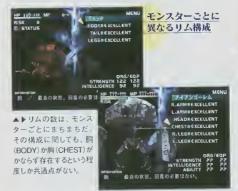
※……「プラスの効果がある行動」に該当するもの
- ●「ヒール」やマナルートなど、HP、MP、リスクを回復させる魔法やアイテム
- ●「アンチドーテ」や世界樹の涙など、ステータス異常を回復させる魔法やアイテム
- ●「プロテクト」や「ルフトアタッチ」など、能力値を上げるステータス異常を発生させる魔法
- ●妖精の羽

リム 専用の要素がいくつか設定されている

モンスターにもリム(部位)は存在するが、その数や構成はモンスターごとに大きく異なる。翼や胸など、アシュレイにはないリムも数多い。

また、モンスターのリムには、右にあげたⒶ～Ⓒの要素が設定されている。ⒶとⒷは、該当する攻撃がそのリムに命中する確率を示す。Ⓐとちがい、Ⓑについては画面上で確認ができないが、ランダムで1～5%ほど数値が上がることをのぞくと、ⒶのようにAGLやリスクの高低によって数値が変化することはない。Ⓒは、そのリムがDYING状態になったときのペナルティと関係している(下記参照)。

モンスターごとに異なるリム構成

▲▶リムの数は、モンスターごとにまちまちだ。その構成に関しても、胴(BODY)か胸(CHEST)がかならず存在するという程度しか共通点がない。

モンスターのリムだけが持つ要素

- Ⓐ基本攻撃、特定の魔法、ブレイクアーツの命中率
- Ⓑチェインアビリティの命中率(※)
- Ⓒ使用する攻撃

※……「ケインマジック」などの特定のアビリティはかならず命中する。ステータス異常を与えるアビリティは、そのステータス異常を無効化できる相手の場合、絶対に命中しない

基本攻撃などの命中率は流動的

◀基本攻撃や攻撃魔法などの命中率は、アシュレイのリスクが増えていたりすると、ゼロまで下がることも。

チェインアビリティの命中率は固定

◀チェインアビリティはその命中率が100%なら、基本攻撃などの命中率に関係なく、かならず命中する。

CHECK モンスターのリムがDYING状態になったときのペナルティ

アシュレイのいずれかのリムがDYING状態になると、それに応じたリム異常が発生する (→P.53)。しかし、モンスターの場合は、脚(または右脚と左脚の両方、飛行できる場合は翼)がDYING状態になるとムーヴ50%が発生するのみで、それ以外のリム異常は発生しないのだ。

かわりにモンスターは、リムがDYING状態になっているあいだ、そのリムに設定されている「使用する攻撃」が封じられることになる。各リムに設定されている攻撃を知る方法はないが、攻撃の動作や特徴から推測することは可能。たとえば魔法は、呪文を唱える必要があるので頭に設定されている場合が多い。そうした推測をもとに、攻撃時に狙うリムを決めるのも、ひとつの戦術と言える。

リムの状態確認はステータス画面で

◀ステータス画面でモンスターのリムの状態を確認することが可能。「アナライズ」使用時には能力値も見られる。

頭を狙って魔法を封じる

▶大半のモンスターは、頭をDYING状態にすれば、魔法を使ってこなくなる。

反応 モンスターが示す特殊なリアクションの数々

これまでに解説してきた要素以外にも、モンスターの行動にはいくつかの特徴がある。バトルを有利に展開するためにも、ぜひ覚えておこう。

●視界外にアシュレイがいるときの反応

アシュレイがモンスターの視界外(背後や障害物の向こう側など)にいるとき、そのモンスターがとる行動は、大きく以下のふたつにわかれる。

Ⓐ通常どおりに行動する……不意に振り向いてアシュレイを攻撃したり、見えないはずの位置にいるアシュレイを正確に追いかけたりする。大半のモンスターがこれに該当。

Ⓑ見当をつけて捜す……アシュレイが背後にいる場合は振り向く動作を行ない、障害物に隠れて見えないときはとりあえず前進。それでも見つけられないと、アシュレイを発見していない状態になり、攻撃態勢を取っていたならばそれを解除する。ミノタウロスやゴーレムなど、一部のモンスターが該当し、これを利用した戦法も(→P.156)。

モンスターの背後は死角

◀Ⓑに該当するモンスターには、背後からの攻撃が有効。ただし、相手の攻撃準備が完了しているときに攻撃を仕掛けると、確実に反撃される。

●アシュレイの状態に対応した攻撃の選択

リスクが増えている、呪い状態になっているなど、アシュレイの形勢が不利な状況だと、特定のモンスターは強力な攻撃を使いはじめる。たとえばイフリートなら、攻撃対象がリム複数である攻撃魔法を多用するようになるのだ。この傾向は、アシュレイの形勢が不利になればなるほど強まっていく。

一気にトドメを刺しにくる

◀ハーピーは、アシュレイの形勢が不利になると、『バニッシュ』を多用しはじめる。

●様子見

以下のどちらか、あるいは両方の条件を満たしたモンスターは、アシュレイから間合いを離し、攻撃を行なわなくなる(=様子見の状態になる)。

Ⓐ攻撃手段がすべて封じられる……マヒ状態などの要因で攻撃が行なえなくなると、様子見の状態になる。ただしアンデッド種族は、攻撃ができない状態でもふだんどおりに攻撃が届く間合いへと動く。

Ⓑ勝ち目がないと判断する……アシュレイへ攻撃しても勝機が見えない、あるいはアシュレイの能力値が高すぎて勝機がないと判断すると、様子見をはじめることがある。この場合、アシュレイが攻撃を行なった時点で、様子見をやめることが多い。

雑学 モンスターの攻撃や防御に関する話

モンスターの基本攻撃と、モンスターが受けるダメージには、少々特殊な判定が行なわれている。

●モンスターの基本攻撃について

モンスターが行なう基本攻撃の属性やタイプは、アシュレイと同じように決定される。ウェポンを装備している場合、「ウェポンの属性パラメータのなかで一番数値の高い属性」が基本攻撃の属性となり、「ウェポンのタイプ」が攻撃のタイプとして適用される。一方、ウェポンを装備していない場合、属性およびタイプの各パラメータはすべてゼロとなり、基本攻撃は物理属性&打撃系となる。つまり、モンスターのリムに設定されている属性およびタイプの各パラメータは、攻撃面には影響を与えていないのだ。

●モンスターが受けるダメージについて

モンスターがダメージを受けたとき、装備しているアーマーの種族、属性、タイプの各パラメータは、ダメージ量の計算に何の影響も与えない(シールドは影響する)。たとえば、火属性に強いアーマーを、弱点が火属性であるリムに装備していても、火属性が弱点であることに変わりはないわけだ。

ただし、属性魔法によってアーマーの属性パラメータが変動した場合、その変動ぶんだけはダメージ量に影響をおよぼす。また、アーマーのSTR、INT、AGLはモンスターの能力値にそのまま加算されるため、アーマーを装備していない場合よりも受けるダメージ量は減ることになる。

図鑑 倒したモンスターを確認できる「ライブラリ」

アシュレイが倒したモンスターは、スコア画面の「ライブラリ」に登録され、その名前と外見、種族名、および簡単な解説を、いつでも見られるようになる。ただし、すべてのモンスターが登録されるわけではない(下記参照)。なお、右表で青色に区別されているモンスターは2周目以降にしか遭遇できないため、1周目でライブラリの欄をすべて埋めることは不可能だ。

ちょっとした情報も

▲インフォメーションには、戦いのヒントや注意点が書かれていることもある。

CHECK

ライブラリに登録されないモンスター

同士討ちや毒効果によるダメージで倒れたモンスターは、登録の対象外となる。また、聖印騎士やギルデンスターンなどは、最初から欄が用意されていない。

このワイバーンも例外

▲バルドルバ公爵邸に現れるワイバーンを倒しても、登録はされない。

ライブラリ上での並び順と本書のデータ掲載ページ

No.	モンスター名	掲載ページ	No.	モンスター名	掲載ページ
001	ゾンビ	P.157	040	ミノタウロスロード	P.194
002	マミー	P.164	041	ミノタウロスゾンビ	P.190
003	グール	P.159	042	デュラハン	P.160
004	ガースト	P.173	043	ダーククルセイダー	P.178
005	ゾンビファイター	P.158	044	ナイトストーカー	P.189
006	ゾンビナイト	P.158	045	ラストクルセイダー	P.193
007	ゾンビメイジ	P.173	046	ゴーレム	P.165
008	スケルトン	P.162	047	アイアンゴーレム	P.187
009	ダークスケルトン	P.181	048	ダマスクスゴーレム	P.202
010	スケルトンナイト	P.164	049	オーガ	P.172
011	ゴースト	P.162	050	オーガロード	P.192
012	レイス	P.179	051	オーガゾンビ	P.203
013	ゴブリン	P.169	052	クラブジャイアント	P.174
014	ゴブリンリーダー	P.171	053	アイアンクラブ	P.196
015	オーク	P.183	054	ダマスクスクラブ	P.202
016	オークリーダー	P.184	055	エアエレメンタル	P.183
017	リザードマン	P.163	056	ジン	P.196
018	ブラッドリザード	P.179	057	ファイアエレメンタル	P.171
019	リッチ	P.189	058	イフリート	P.195
020	リッチロード	P.197	059	アースエレメンタル	P.185
021	デス	P.201	060	ダオ	P.198
022	ガーゴイル	P.181	061	ウォータエレメンタル	P.191
023	インプ	P.184	062	マリッド	P.195
024	グレムリン	P.192	063	ダークエレメンタル	P.182
025	ミミック	P.170	064	ナイトメア	P.199
026	シャドウ	P.186	065	ワイバーン	P.170
027	シルバーウルフ	P.153	066	ワイバーンナイト	P.186
028	ヘルハウンド	P.161	067	ワイバーンクイーン	P.202
029	バット	P.152	068	ドラゴン	P.166
030	スティージ	P.169	069	クラウドドラゴン	P.185
031	スライム	P.161	070	フレイムドラゴン	P.197
032	ポイズンスライム	P.165	071	アースドラゴン	P.176
033	ダークアイ	P.182	072	フロストドラゴン	P.193
034	バジリスク	P.174	073	アークドラゴン	P.198
035	キラーフィッシュ	P.175	074	ダークドラゴン	P.202
036	ハーピー	P.188	075	ドラゴンゾンビ	P.203
037	クイックシルバー	P.187	076	カーリー	P.194
038	シュリーカー	P.201	077	ラーヴァナ	P.203
039	ミノタウロス	P.156	078	???	P.203

※青色のワク内のモンスターは、2周目以降でしか遭遇できない

モンスター・コンプリート・ライブラリ

以降のページでは、本作に登場するモンスターのデータや、そのモンスターに対する有効な戦法などを紹介していく(一部、データを伏せているところもある)。なお、モンスターの掲載順は基本的に、ゲームの進行に合わせて遭遇できる順番になっている。

ATTENTION!!

モンスターの装備および使用攻撃は出現場所ごとに設定されているため、以下の要素は§5に掲載した。

●§5(→P.246)に掲載されている要素
・装備の種類と、その装備を落とす確率
・落とす道具の種類と、その確率
・個体ごとの使用攻撃や弱点

以降のページの見かた

●基本データ&能力値

❶名前……モンスターの名前。
❷種族……モンスターの種族。
❸移動系統……モンスターの移動系統。カッコ内の数値は移動速度を表し、速度が2段階ある場合は、「(低速時/高速時)」という形で記載している。速度の数値は、アシュレイの移動速度を「歩行時=10、走行時=20」とした場合のもの。
❹レンジ……基本攻撃のレンジ。ウェポンを装備している場合は、この数値にウェポンのレンジが加わる。
❺ライブラリNo.……ライブラリでの登録番号。「----」になっている場合、登録されないモンスターであることを表す。
❻種類……能力値のパターンなどを区別するためのモンスター名。複数パターンの能力値がある場合には、モンスター名の右にアルファベットを併記している。ボスモンスターとして登場する種類には、左端にBOSSマークを記載。

ATTENTION!!

本書におけるボスモンスターとは、以下の条件のいずれかひとつ(または両方)を満たしているもの。

●倒すと成長スロットが現れる(→P.159)
●ゲームクリアまでに一度しか登場しない(名前に聖印騎士とついているモンスターと、シドニーは除外)

❼HP、MP、STR、INT、AGL……各能力値の基本数値。
❽無効化する効果……確実に無効化するステータス異常、特殊効果および魔法。

ATTENTION!!

対象となる装備をモンスターが身につけていないために、装備に影響する魔法や効果が無効化される場合は、下記のように記載。

●ウェポン干渉系……属性魔法『〜アタッチ』が無効
●シールド&アーマー干渉系……属性魔法『〜ガード』が無効
●装備干渉系……装備に影響するすべての魔法&効果が無効

❾アナライシス……『アナライシス』が成功する可能性があるかどうか。「×」の場合は確実に無効化される。
❿出現場所……その能力値を持つモンスターが出現するエリア。1ヵ所にしか出現しない場合は部屋番号も併記。

●CG&解説

⓫CG……モンスターのCG。
⓬解説……バトルをするうえでの情報や攻略法。

ATTENTION!!

解説は、多くのプレイヤーに対応した内容にするため、なるべく以下の条件を満たす形で書いてある。

●1周目(1周目で戦えない場合は2周目)で戦う
●バトルアビリティはあまり使わない
●アシュレイの装備は限定しない

⓭使用する攻撃……使用する可能性がある攻撃。アイコンの意味は以下のとおり。攻撃の一覧はP.204に掲載。
基…基本攻撃
特…特殊攻撃(モンスター専用の攻撃)
ブ…ブレイクアーツ
魔…魔法(モンスター専用の魔法を含む)
ア…アイテム効果

●リム(部位)ごとのデータ

⓮リム名……リムの名前(カッコ内は英語名)。すべてのデータが同じリムは、ひとつにまとめて記載。
⓯命中率……基本攻撃、ブレイクアーツ、魔法が命中する確率の高さを、★の数でおおまかに示したもの。基本的に★が多いほど命中率が高い(最大5個)。
⓰種類……そのデータを持つモンスター名(種類がひとつしかない場合は省略)。❻と対応している。
⓱HP……リムのHP。
⓲属性パラメータ……リムの属性パラメータ。
⓳タイプパラメータ……リムのタイプパラメータ。
⓴チェイン命中率……チェインアビリティの命中率(画面には現れない)。実際には、この数値よりも1〜5高くなる。

メレンカンプ兵士

種族	ヒューマン	レンジ	6
移動系統	歩行(10/20)	ライブラリNo.	—

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライシス	出現場所
メレンカンプ兵士A	68	25	84	68	92	(なし)	○	(バルドルバ公爵邸)
メレンカンプ兵士B	62	15	90	72	89	(なし)	○	(バルドルバ公爵邸)

種類	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★★												
メレンカンプ兵士A	68	−5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100%
メレンカンプ兵士B	62	−5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100%
胴(BODY) ★★★★★												
メレンカンプ兵士A	68	−10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100%
メレンカンプ兵士B	62	−10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★												
メレンカンプ兵士A	40	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100%
メレンカンプ兵士B	35	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100%
脚(LEGS) ★★★★★												
メレンカンプ兵士A	40	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100%
メレンカンプ兵士B	35	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100%

オープニングイベント中に戦うことになる、メレンカンプ教団の武装教徒。ふたりで登場し、「近づく→基本攻撃をくり出す→離れる」という動作を交互に行なってくるが、どちらか一方を倒したあとは、攻撃後も間合いを離さなくなる。移動せずに待ち、近づいてきたら基本攻撃を1〜2回命中させるだけで倒せる程度の敵だ。

使用する攻撃 ●基 基本攻撃

ワイバーン(バルドルバ公爵邸)

種族	ドラゴン	レンジ	14
移動系統	歩行(6)	ライブラリNo.	—(※)

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライシス	出現場所
ワイバーン(バルドルバ公爵邸)	85	0	85	55	74	しびれ、即死、MP吸収、装備干渉系	×	(バルドルバ公爵邸)

リム	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★★	24	35	15	15	15	15	5	10	28	16	21	100%
首(NECK) ★★★★★	85	35	15	15	15	15	5	10	15	0	8	100%
胴(BODY) ★★★★★	85	35	15	15	15	15	5	10	25	10	18	100%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★★★★	15	35	15	15	15	15	5	10	28	16	21	100%
尾(TAIL) ★★★★★	85	30	15	15	15	15	5	10	6	−10	0	100%

オープニングイベント中に戦う、ドラゴンの亜種。『ファイアブレス』の威力が高いが、接近さえすればこの攻撃は使ってこない。こちらから攻撃するさいは、まず頭を狙うのが有効。頭をDYING状態にしておけば、敵は攻撃ができなくなるのだ。そのあとは、どのリムを狙おうとも、基本攻撃を数回当てれば倒せる。

使用する攻撃 ●基 基本攻撃 ●特 ファイアブレス

※……このワイバーンを倒しても、ライブラリには登録されない

ゾンビファイター

種族 アンデッド　レンジ 7
移動系統 歩行(5/10)　ライブラリNo. 005

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
ゾンビファイター	135	15	118	62	85	毒、リジェネ、HP吸収、MP吸収、道具によるHP回復	○	ワイン貯蔵庫、街を囲む外壁 西側

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★★	45	15	5	−13	15	29	−26	38	20	5	−3	100%
胴(BODY) ★★★★★	101	15	5	−13	15	29	−26	38	20	5	−3	94%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★	68	7	5	−13	15	29	−26	38	20	5	−3	81%
脚(LEGS) ★★★★★	81	15	5	−13	15	29	−26	38	20	5	−3	81%

(属性パラメータ：物理〜暗黒、タイプパラメータ：打撃・切断・貫通)

使用する攻撃　●基 基本攻撃

死してゾンビとなったレアモンデの衛兵。いくつかの装備を身につけているため、攻撃力や防御力にはあなどれないものがある。『ミゼラブルボディ』で、敵をSTRダウン状態にしてから戦うのが安全だ。アンデッド種族に対しては、『ヒール』でダメージを与えることができるので、最初にそれで敵のHPを減らしてから戦うのも手。

▶ゾンビと同じく0.5ブロック分より高い段差へは上がれないが、一部の個体は例外的に、1ブロック分の段差をジャンプでのぼってくる。

ゾンビナイト

種族 アンデッド　レンジ 7
移動系統 歩行(5/10)　ライブラリNo. 006

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
ゾンビナイトA	152	32	122	96	98	毒、リジェネ、HP吸収、MP吸収、道具によるHP回復	○	ワイン貯蔵庫、地下墓地、街を囲む外壁 西側、地下街 西部、羽虫の森、大聖堂
ゾンビナイトB	141	28	108	84	85	毒、リジェネ、HP吸収、MP吸収、道具によるHP回復	○	ワイン貯蔵庫、地下墓地、羽虫の森

種類	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★												
ゾンビナイトA	51	10	5	−16	16	26	−26	43	20	5	−3	100%
ゾンビナイトB	47	5	3	−18	11	22	−21	38	17	2	−6	100%
胴(BODY) ★★★★★												
ゾンビナイトA	114	10	5	−16	16	26	−26	43	20	5	−3	91%
ゾンビナイトB	106	5	3	−18	11	22	−21	38	17	2	−6	100%
右腕(R.ARM) ★★★★★												
ゾンビナイトA	76	8	5	−16	16	26	−26	43	20	5	−3	80%
ゾンビナイトB	70	5	3	−18	11	22	−21	38	17	2	−6	85%
左腕(L.ARM) ★★★★★												
ゾンビナイトA	76	10	5	−16	16	26	−26	43	20	5	−3	80%
脚(LEGS) ★★★★★												
ゾンビナイトA	61	10	5	−16	16	26	−26	43	20	5	−3	81%
ゾンビナイトB	85	5	3	−18	11	22	−21	38	17	2	−6	85%

使用する攻撃　●基 基本攻撃

力つきた聖印騎士がゾンビ化したもの。なかには、ジャンプができる個体も存在する。装備が充実しており、戦闘能力はゾンビファイターよりも数段高い。貫通系もしくは神聖の属性パラメータが高いウェポンを装備したり、『ミゼラブルボディ』を使ってから戦おう。敵をマヒ状態にして、無力化させるのも効果的だ。

グール

種族 アンデッド　レンジ 7
移動系統 歩行(3/6)　ライブラリNo. 003

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
グールA	115	10	117	72	75	毒、リジェネ、HP吸収、MP吸収、道具によるHP回復、ウェポン干渉系(ウェポンを装備していない場合のみ)	○	ワイン貯蔵庫、地下墓地
グールB	78	8	111	68	75	毒、リジェネ、HP吸収、MP吸収、道具によるHP回復、ウェポン干渉系(ウェポンを装備していない場合のみ)	○	ワイン貯蔵庫、地下教会

種類	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★★												
グールA	86	11	8	−6	16	27	−24	35	18	4	−1	100%
グールB	26	3	4	−11	9	21	−15	29	12	−3	−8	100%
胴(BODY) ★★★★★												
グールA	85	11	8	−6	16	27	−24	35	18	4	−1	100%
グールB	59	3	4	−11	9	21	−15	29	12	−3	−8	100%
右腕(R.ARM) ★★★★★												
グールA	58	11	8	−6	16	27	−24	35	18	4	−1	87%
グールB	39	3	4	−11	9	21	−15	29	12	−3	−8	87%
左腕(L.ARM) ★★★★★												
グールA	58	11	8	−6	16	27	−24	35	18	4	−1	87%
脚(LEGS) ★★★★★												
グールA	69	11	8	−6	16	27	−24	35	18	4	−1	87%
グールB	47	3	4	−11	9	21	−15	29	12	−3	−8	87%

使用する攻撃　●基 基本攻撃

ゾンビの一種。能力値だけをくらべるとゾンビよりも低めだが、こちらはウェポンを装備している個体もいるので、油断は禁物だ。とは言え、近づいて攻撃を当てていくだけで、容易に倒せる点は変わらない。ちなみに、本作においてゾンビとグールは性別で区別されており、男性がゾンビ、女性がグールと称されている。

戦いのアドバイス

特定のボスモンスターを倒して成長スロットで能力値を上げよう

数多くいるボスモンスターのうち、下の表にあげた29体とのバトルでは、勝利後に右写真のような画面となり、成長スロットに挑戦できる。つまり、これらの敵を残さず倒すようにすれば、それだけアシュレイの能力値を成長させる機会が増え、バトルをより有利に進められるわけだ。

成長スロットのリール構成は3種類あり、アシュレイのSTR、INT、AGLのうち、バトル勝利時にどの数値が一番低かったかによって、挑戦できるリールの種類が決まる。その法則およびリールの構成は右表を参照。なお、リールのどの位置から回転がはじまるかは、毎回ランダムで決定される。

▲この画面で、下部に表示されるのが成長スロット。回転するリールを●ボタンで止めることにより、能力値のうちのひとつを成長させることができる。

倒すと成長スロットが現れるボスモンスター

モンスター名	出現マップ	モンスター名	出現マップ	モンスター名	出現マップ
ミノタウロス	MAP 1-14	グリッソム	MAP 8-25	カーリー	MAP 18-7
デュラハン	MAP 1-18	ダークエレメンタル	MAP 7-10	マリッド	MAP 19-3
ゴーレム	MAP 3-9	エアエレメンタル	MAP 13-4	イフリート	MAP 19-4
ドラゴン	MAP 3-12	アースエレメンタル	MAP 13-23	アイアングラブ	MAP 19-5
デュエイン	MAP 4-5	クラウドドラゴン	MAP 13-27	ジン	MAP 19-9
ワイバーン	MAP 6-7	リッチ	MAP 15-3	ダオ	MAP 19-27
ファイアエレメンタル	MAP 6-17	ナイトストーカー	MAP 15-7	ナイトメア	MAP 19-29
オーガ	MAP 6-22	ウォータエレメンタル	MAP 17-2	アイアンゴーレム	MAP 23-16
クラブジャイアント	MAP 7-4	オーガロード	MAP 17-19	???	(アイアンメイデン Lv.3)
アースドラゴン	MAP 8-12	フロストドラゴン	MAP 17-25		

成長スロットのリール構成とリールの決定法則

装備の数値をすべて除外した、アシュレイ自身のSTR、INT、AGLのうち、どの数値が一番低いか?

以下の構成のリールが選ばれる

STR	INT	AGL
HP+4	AGL+1	HP+3
HP+4	MP+2	MP+1
MP+1	HP+4	AGL+1
STR+2	STR+1	MP+2
HP+3	INT+2	HP+4
MP+2	HP+4	AGL+2
INT+1	HP+5	INT+1
HP+4	HP+3	HP+4
AGL+1	INT+1	STR+1
STR+2	HP+4	HP+3
HP+3	MP+1	MP+2
HP+5	HP+3	AGL+2
STR+1	HP+3	HP+5
MP+2	INT+2	HP+3
HP+3	HP+4	HP+4
STR+3	INT+3	AGL+3

※一番低い数値が複数あった場合、優先順位はSTR＞INT＞AGLとなる

デュラハン

種族	イービル	レンジ	8
移動系統	歩行(8/16)	ライブラリNo.	042

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS デュラハンA	190	25	112	105	98	毒、マヒ、即死、MP吸収、シールド＆アーマー干渉系	×	ワイン貯蔵庫(MAP 1-18)
デュラハンB	150	50	115	105	98	毒、マヒ、シールド＆アーマー干渉系(シールドやアーマーを装備していない場合のみ)	○	ワイン貯蔵庫、地下街 西部、ライムストーン運搬溝

種類	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
胸(CHEST) ★★★★★												
デュラハンA	142	35	50	64	58	64	24	78	28	15	5	40%
デュラハンB	113	15	50	64	58	64	38	78	28	15	0	40%
腹(ABDOMEN) ★★★★												
デュラハンA	114	20	50	64	58	64	24	78	20	10	−5	50%
デュラハンB	90	22	50	64	58	64	38	78	15	12	−3	50%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★												
デュラハンA	95	30	50	64	58	64	24	78	28	15	0	81%
デュラハンB	75	40	50	64	58	64	38	78	28	15	0	90%
脚(LEGS) ★★★★★												
デュラハンA	114	35	50	64	58	64	24	78	28	15	5	50%
デュラハンB	90	30	50	64	58	64	38	78	30	17	2	25%

使用する攻撃
- ●基基本攻撃
- ●魔ドレインハート
- ●魔ドレインマインド
- ●魔ハーキュリアン
- ●魔ミゼラブルボディ
- ●魔ポイズンミスト
- ●魔ディスペル

"魔"の力で動く甲冑。物理と神聖以外の属性パラメータが非常に高いため、弱点である貫通系の攻撃を使っても(その攻撃の属性しだいでは)大きなダメージを与えにくい。『ミゼラブルボディ』などの補助魔法は欠かせないだろう。狙うリムは、命中率が高く、チェインアビリティによるダメージも与えやすい、右腕か左腕がオススメ。命中率が低いかわりに大ダメージを期待できる腹も、アシュレイのリスクが低いうちなら狙いどころだ。

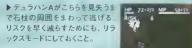
●デュラハンAの対処法

デュラハンAが出現した直後から、巨大な石柱の周囲をまわって逃げつづけよう(右中央の写真を参照)。やがて、敵はこちらを見失い、頭上の「！」が消えるので、そのときに攻撃を当てて、ふたたび石柱の周囲を逃げる。以上の行動をくり返せば、安全に倒すことが可能だ。使うウェポンは、貫通系でかつレンジの広いクロスボウがベター。敵がこちらを見失ったら石柱の上へ乗り、そこからクロスボウで攻撃する手もある(右下の写真を参照)。ちなみに、デュラハンAは基本攻撃のほかに『ドレインハート』を使ってくるが、最大MPは25と低いので、そう何度も使われることはない。

●デュラハンBの対処法

デュラハンBが補助魔法を使ったら、それと同じ対象に向けて、逆の効果を発生させる補助魔法(たとえば『ハーキュリアン』を使われたら『ミゼラブルボディ』)を使うと、こちらに有利な状況を作り出せる。さらに、チェインアビリティか魔法で敵をサイレント状態にすれば、その状態を維持することが可能だ。

◀身体が大きいためか、両手装備のウェポンを片手であつかう。なかにはシールドと併せて装備しているデュラハンもいる。

▶デュラハンAがこちらを見失うまで石柱の周囲をまわって逃げる。リスクを早く減らすためにも、リラックスモードにしておくこと。

◀写真の手前側にある高台を足場にすれば、この位置へ乗れる。こまめにリスクを減らしつつ、クロスボウで攻撃しよう。

ヘルハウンド

種族	ビースト	レンジ	8
移動系統	歩行(8/24)	ライブラリNo.	028

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
ヘルハウンド	110	0	105	72	94	装備干渉系	○	ワイン貯蔵庫、地下墓地、地下教会、街を囲む外壁 西側、廃坑 第1階層

部位	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
胴(BODY) ★★★★★	110	5	5	45	5	−25	−15	40	−5	0	−10	100%

使用する攻撃 ●基基本攻撃 ●特ファイアブレス

溶岩のごとき赤黒い身体を持つ、地獄の番犬。シルバーウルフより少し強い程度のモンスターだと思ってアマく見ていると、効果範囲がリム複数の特殊攻撃『ファイアブレス』によって致命傷を受けてしまう可能性もある。移動速度が速いために振り切ることも難しいので、ほかの敵よりも優先して倒すようにしたい。

▶ヘルハウンドが使ってくる『ファイアブレス』は、間合いによっては複数のリムに当たり、ダメージ量の合計が100を超すことも。

スライム

種族	ビースト	レンジ	7
移動系統	歩行(Aは3/6、Bは6/14)	ライブラリNo.	031

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
スライムA	40	0	115	48	78	装備干渉系	○	地下墓地、地下教会
スライムB	60	0	128	62	82	装備干渉系	○	廃坑 第2階層

種類	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
胴(BODY) ★★★★★												
スライムA	40	38	−14	−28	52	28	41	46	28	5	−17	100%
スライムB	60	48	−19	−38	64	38	44	44	43	15	0	100%

使用する攻撃 ●特アクリッドウーズ ●特アシッドスニーズ

人間をエサにしている巨大アメーバ。スライムAとBでは、能力値だけでなく移動速度も異なる。とは言え、AとBのいずれも、貫通系または切断系のウェポンならば、数回の攻撃で倒すことが可能だ。打撃系のウェポンしかないときは、攻撃魔法を使うか、『ルフトアタッチ』や『スパークアタッチ』で属性面の弱点を突こう。

▶使用する攻撃は、スライムAが『アクリッドウーズ』のみ、スライムBが『アシッドスニーズ』のみとなっている。

スケルトン

種族 アンデッド　レンジ 7
移動系統 歩行(8／18)　ライブラリNo. 008

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
スケルトンA	125	18	113	85	105	毒、リジェネ、HP吸収、MP吸収、道具によるHP回復、ウェポン干渉系(ウェポンを装備していない場合のみ)	○	地下墓地、地下教会、地下街 西部、大聖堂
スケルトンB	116	15	108	72	94	毒、リジェネ、HP吸収、MP吸収、道具によるHP回復、ウェポン干渉系(ウェポンを装備していない場合のみ).	○	地下墓地、地下教会

種類	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★												
スケルトンA	42	12	31	20	−11	−4	−33	51	−9	6	26	100%
スケルトンB	39	5	24	13	−14	−8	−26	45	−18	2	15	100%
胴(BODY) ★★★★★												
スケルトンA	94	12	31	20	−11	−4	−33	51	−9	6	26	87%
スケルトンB	87	5	24	13	−14	−8	−26	45	−18	2	15	100%
右腕(R.ARM) ★★★★												
スケルトンA	63	8	31	20	−11	−4	−33	51	−9	6	26	75%
スケルトンB	58	5	24	13	−14	−8	−26	45	−18	2	15	81%
左腕(L.ARM) ★★★★												
スケルトンA	63	12	31	20	−11	−4	−33	51	−9	6	26	75%
脚(LEGS) ★★★★★												
スケルトンA	75	12	31	20	−11	−4	−33	51	−9	6	26	75%
スケルトンB	70	5	24	13	−14	−8	−26	45	−18	2	15	81%

ゾンビが白骨化したもの。AGLが高く、移動速度も速いほか、ジャンプで段差を乗り越えてくるので、少々戦いづらい相手だ。火と神聖属性に弱い点はゾンビと同じだが、タイプパラメータは逆で、貫通系に強く打撃系に弱い。貫通系のウェポンを装備しているときは、『ヒール』でダメージを与えていくのも手だ。

使用する攻撃	●基本攻撃

ゴースト

種族 ファントム　レンジ 7
移動系統 浮遊(0)、テレポート　ライブラリNo. 011

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
ゴーストA	66	130	92	111	101	毒、リジェネ、装備干渉系	○	地下墓地(MAP 2-7)
ゴーストB	46	130	95	114	101	毒、リジェネ、装備干渉系	○	地下墓地、地下教会

種類	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★												
ゴーストA	29	32	4	4	4	4	35	−11	24	18	23	100%
ゴーストB	19	32	4	4	4	4	35	−11	24	18	23	100%
胴(BODY) ★★★★												
ゴーストA	65	32	4	4	4	4	35	−11	24	18	23	100%
ゴーストB	42	32	4	4	4	4	35	−11	24	18	23	100%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★												
ゴーストA	43	32	4	4	4	4	35	−11	24	18	23	100%
ゴーストB	28	32	4	4	4	4	35	−11	24	18	23	100%

地下をさまよう死霊。攻撃を行なうときだけ近くへテレポートしてくるので、現れた直後にダメージを与えよう(詳細は右ページのコラムを参照)。チェインアビリティ『ダルネスバインド』などでサイレント状態にするか、頭をDYING状態にしておけば、『マインドブラスト』しか使ってこなくなり、バトルがラクになる。

使用する攻撃		
	●特マインドブラスト	●魔アクアブラスト
	●魔ソリッドショック	●魔ミゼラブルボディ
	●魔ライトニングボウ	●魔フィブルマインド
	●魔ファイアボール	●魔レイジーボーンズ
	●魔ヴァルカンランス	●魔アンプロテクト

リザードマン

種族 ドラゴン　レンジ 7
移動系統 歩行(10／16)　ライブラリNo. 017

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
リザードマンA	240	26	115	110	112	即死、MP吸収	○	地下墓地(MAP 2-18)
リザードマンB	195	26	115	110	112	(なし)	○	地下教会、街を囲む外壁 南側

種類	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★												
リザードマンA	80	15	−15	8	15	35	17	14	25	0	−8	91%
リザードマンB	6[illegible]	15	−15	8	15	35	17	14	25	0	−8	91%
胴(BODY) ★★★★												
リザードマンA	180	15	−15	8	15	35	17	14	25	0	−8	100%
リザードマンB	146	15	−15	8	15	35	17	14	25	0	−8	100%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★												
リザードマンA	120	15	−15	8	15	35	17	14	25	0	−8	87%
リザードマンB	98	15	−15	8	15	35	17	14	25	0	−8	87%
脚(LEGS) ★★★★												
リザードマンA	144	15	−15	8	15	35	17	14	25	0	−8	91%
リザードマンB	117	15	−15	8	15	35	17	14	25	0	−8	91%

トカゲと人間を合わせたような風貌のモンスター。高台と地面のあいだを跳びまわりつつ攻撃してくる。STRが高いので、『ミゼラブルボディ』を使うか、マヒ状態にさせておきたい。こちらの攻撃が届かない場合は、敵が跳んでいるときに近づこう。ターゲットドーム内に敵をとらえたあとは、逃がさず一気に倒したいところだ。

使用する攻撃	●基本攻撃

戦いのアドバイス

テレポートで移動するモンスターとの戦いかた

ゴーストやリッチといった、テレポートで移動しつつ魔法で攻撃してくる敵に対しては、突撃するだけの戦法が通用しない。いくら追いまわしてもテレポートで逃げられ、攻撃魔法で大ダメージを受ける……という悪循環におちいってしまうからだ。そうした敵に有効な戦法を紹介しよう。

●基本となる戦いかた

テレポートする敵は、攻撃態勢が整って頭上に「！」の吹き出しが現れると、アシュレイがいた位置を捕捉してから、その近くへテレポート→直後に攻撃→テレポートで逃げる(攻撃できなかった場合は、アシュレイの位置を捕捉するところからやり直す)、という動きをくり返す。これを利用して、敵が遠くにいるときは近づかずに待ち、近くへテレポートしてきたときに、先手を取って攻撃するといい。そのどきには、敵をサイレント状態にしたり頭をDYING状態にして、魔法の使用を封じておきたい。画面に入らないほど遠くに敵がいる場合は、画面外にいる敵の方向を示す「▲」のマークを頼りにしよう。このマークは、敵がテレポートすると消えるので、それを確認したら近くに敵が現れるのを待てばいいわけだ。

●こちらの攻撃が敵に届かないときは……

敵がテレポートしてきた位置によっては、レンジのせまい攻撃が届かない。そうしたときは、攻撃魔法やブレイクアーツを使うか、すぐに敵から離れてテレポートさせ直すといいだろう。そのほか、敵がテレポートで姿を消した直後に、その場から移動するという手もある。こうすると、敵が捕捉した位置と実際にアシュレイがいる位置がズレるため、運がよければ敵がすぐそばに現れるのだ。

◀敵の頭上に「！」が出たら、テレポートの合図。近くに現れた瞬間を狙って、こちらの攻撃を当てよう。

▶歩行もできる敵が、テレポートせずに遠くから歩いてきたときは、敵の視界外へ逃げるか、ジャンプしつつ近づけば、テレポートさせられる。

マミー

種族	アンデッド	レンジ	7
移動系統	歩行(3/6)	ライブラリNo.	002

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
マミー	95	4	127	78	102	毒、リジェネ、HP吸収、MP吸収、装備干渉系(装備を何も身につけていない場合のみ)	○	地下墓地 アイアンメイデン Lv.1

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★	32	5	−15	0	27	34	−15	42	8	−5	5	100%
胴(BODY) ★★★★★	72	5	−15	0	27	34	−15	42	8	−5	5	100%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★	48	5	−15	0	27	34	−15	42	8	−5	5	87%
脚(LEGS) ★★★★★	57	5	−15	0	27	34	−15	42	8	−5	5	87%

使用する攻撃 ●基本攻撃

地下墓地に安置されていた死体が、棺から這い出してきたもの。ゾンビやグールと同じく、運動能力は大幅に欠落している。STRは高いが、その反面HPは低く、アイアンメイデン Lv.1に出現する個体をのぞけば、装備を何も身につけていない。こちらから近づいて攻撃を連発するだけで、問題なく倒すことができる。

▶遠距離から基本攻撃を当てては後退し……をくり返せば、1発もダメージを受けずに倒せるが、そこまで慎重に戦う必要もない。

スケルトンナイト

種族	アンデッド	レンジ	7
移動系統	歩行(8/18)	ライブラリNo.	010

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
スケルトンナイト	160	32	122	92	109	毒、リジェネ、HP吸収、MP吸収、道具によるHP回復	○	地下教会

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★★	53	17	34	25	−18	−9	−28	49	−12	8	29	94%
胴(BODY) ★★★★★	80	12	34	25	−18	−9	−28	49	−12	8	29	75%
右腕(R.ARM) ★★★	80	12	34	25	−18	−9	−28	49	−12	8	29	75%
左腕(L.ARM) ★★★	80	17	34	25	−18	−9	−28	49	−12	8	29	75%
脚(LEGS) ★★★★	96	17	34	25	−18	−9	−28	49	−12	8	29	72%

使用する攻撃 ●基本攻撃

“魔”の力によって動き出した、騎士の白骨死体。スケルトンより能力値が高いうえに、ウェポンといくつかの防具を装備しているため、なめてかかると苦戦をしいられる可能性がある。基本攻撃の予測ダメージ値や予測命中率が低いときは、かなりのダメージを期待できて命中率も比較的高い『ヒール』で攻撃するといい。

ポイズンスライム

種族	ビースト	レンジ	7
移動系統	歩行(Aは5/8、Bは8/18)	ライブラリNo.	032

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
ポイズンスライムA	75	0	120	51	96	毒、装備干渉系	○	地下教会
ポイズンスライムB	112	0	134	82	106	毒、装備干渉系	○	廃坑 第2階層

胴(BODY) ★★★★

種類	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
ポイズンスライムA	75	44	−17	−34	54	34	43	48	35	5	−17	100%
ポイズンスライムB	112	54	−22	−44	68	44	54	36	52	15	0	100%

使用する攻撃 ●ポイズンスニーズ

毒性の高いカビを帯びたスライム。基本攻撃だけだとダメージを与えにくいので、『ミゼラブルボディ』でSTRダウン状態にしてから攻撃しよう。一番有効なのは、『スピリットサージ』などの攻撃魔法。INTが極端に低いので、ほぼ確実に1発で倒すことが可能だ。ちなみに、倒せば戦利品として精霊の祈りを得られる場合が多い。

▶『ポイズンスニーズ』を受けて毒状態になってしまったら、すぐに『アンチドーテ』を使うか、倒すと手に入る精霊の祈りで回復させよう。

ゴーレム

種族	イービル	レンジ	14
移動系統	歩行(6)	ライブラリNo.	046

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS ゴーレム	240	15	125	118	92	毒、マヒ、しびれ、即死、MP吸収、装備干渉系	×	地下教会(MAP 3-9)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	123	32	18	72	75	45	72	55	−18	2	11	69%
胴(BODY) ★★★	180	32	18	72	75	45	72	55	−30	−5	0	87%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★	120	32	18	72	75	45	72	55	−15	5	15	75%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★★★★	111	32	18	72	75	45	72	55	−10	5	15	72%

使用する攻撃 ●基本攻撃 ●グラナイトパンチ

石灰岩で作られた巨大人形。威力が高い『グラナイトパンチ』は、間合いが離れているときにしか使ってこないので、まずは一気に近づこう。攻撃時に狙うべきリムは、胴、右腕、左腕のいずれか。打撃系のウェポンなら、『ミゼラブルボディ』で敵をSTRダウン状態にすると、基本攻撃でも十分にダメージを与えていける。

▶ミノタウロスと同じく、敵の背後へ隠れて「！」が消えたら攻撃を行ない、ふたたび背後に隠れ……という戦法が有効(→P.156)。

ドラゴン

種族	ドラゴン	レンジ	18
移動系統	歩行(6)	ライブラリNo.	068

	種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アイテム	出現場所
BOSS	ドラゴン	480	0	118	132	95	毒、マヒ、しびれ、STRタウン、即死、MP吸収、装備干渉系	×	地下教会(MAP 3-12)、タイムアタックバトル

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★	480	45	36	36	36	36	36	36	8	−5	−10	87%
首(NECK) ★★★	185	50	43	43	43	43	43	43	8	−5	−10	25%
胴(BODY) ★★	360	55	43	43	43	43	43	43	8	−5	−10	12%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★★★★	144	50	43	43	43	43	43	43	11	−3	−10	25%
尾(TAIL) ★★	121	45	38	38	38	38	38	38	5	−25	3	7%

(属性パラメータ:物理〜暗黒/タイプパラメータ:打撃・切断・貫通)

使用する攻撃
- 基 基本攻撃
- 特 テイルアタック
- 特 ファイアブレス

伝説でのみ語られていたドラゴン種族の代表的なモンスター。すべてのリムに命中する可能性のある『ファイアブレス』が脅威だが、この特殊攻撃は、敵の頭よりも内側に寄ると使ってこない。つまり、敵に接近しておけば、使われる心配をせずに戦えるわけだ。なお、ドラゴンの『ファイアブレス』にかぎらず、口からブレスを吐くタイプの特殊攻撃は、敵に接近しているかぎりは使ってこないので、覚えておこう。

接近戦になると、敵は基本攻撃と『テイルアタック』を使ってくるが、どちらの攻撃も、ダメージ量で見れば『ファイアブレス』の半分以下。『プロテクト』でアイテムアップ状態になり、こまめにHPを回復させていけば、問題はない。

なお、ドラゴンのHPはゴーレムの2倍もあり、基本攻撃だけで戦おうとすると長期戦はまぬがれない。できれば、『ゲインファントム』や『レイジングエイク』といった、敵の防御力を無視してダメージを与えることができるバトルアビリティも活用していきたいところだ。

●どのリムを狙う?

攻撃時に狙うリムは、基本攻撃メインでいく場合でも、チェインアビリティを多用する場合でも、頭がベスト。ちなみに、尾をDYING状態にしておけば、『テイルアタック』の使用を封じることができる。しかし、尾を攻撃するために背後へまわりこむまでが大変なうえ、尾に対する基本攻撃の命中率も低いので、わざわざ狙う必要はないだろう。

◀『ファイアブレス』をまともに受けると、アシュレイの状態によってはダメージ量の合計が150を超えることもある。

▶『プロテクト』で、こちらのウェポンやアーマーなどのSTRを上げよう。残念ながら、ドラゴンに『ミゼラブルボディ』は効かない。

◀ドラゴンに対しては、貫通系(尾だけは例外的に切断系)の攻撃を使うと、もっとも効率よくダメージを与えていける。

デュエイン

種族	ヒューマン	レンジ	7
移動系統	歩行(10/20)	ライブラリNo.	—

	種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アイテム	出現場所
BOSS	デュエイン	265	124	107	101	108	毒、マヒ、サイレント、呪い、STRダウン、INTダウン、AGLダウン、即死、MP吸収	×	市街地 西部(MAP 4-5)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★	88	20	35	28	38	34	75	32	20	0	20	25%
胴(BODY) ★★★★	199	25	35	28	38	34	75	32	20	0	20	25%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★	128	25	35	28	38	34	75	32	20	0	20	25%
脚(LEGS) ★★★★★	159	23	35	28	38	34	75	32	20	0	20	25%

使用する攻撃
- 基 基本攻撃
- 魔 イクスプロジョンLv.1
- 魔 ポイズンミスト
- ア MP50回復

クリムゾンブレイドのコマンダーを務める神官のひとり。市街地 西部(MAP 4-5)にて、聖印騎士サージクと聖印騎士ベジャールのふたりを引き連れて出現する。最初は、こちらから近づかないかぎり何もしてこないが、サージクとベジャールの両方が倒れたあとは積極的に攻めてくる。通常は『ポイズンミスト』、アシュレイが毒状態になっていると『イクスプロジョンLv.1』を連発してくる傾向が強い。

攻撃を行なうさいには、まず頭を優先的に狙うのがオススメ。デュエインの頭をDYING状態にしておけば、魔法の使用を封じることができるからだ。そのあとは、一番効率よくダメージを与えていける、脚を狙っていこう。

なお、デュエインのいずれのリムに対しても、チェインアビリティが命中しにくい。無理に狙ってアシュレイのリスクを上げすぎると、『イクスプロジョンLv.1』1発で致命的なダメージを受けてしまう危険性もあるので、チェインアビリティの使用はひかえたほうが安全だ。

●デュエインたち3体に対する有効な戦いかた

安全性を重視するなら、最初にサージクかベジャールのどちらかを倒し、もう一方をマヒかSTRダウン状態にさせて残しておく。その状態で、デュエインを倒しにいこう。こうすれば、デュエインのほうからは攻めてこないので、こちらのペースで戦うことができる。デュエインを倒したあとは、残しておいた1体にトドメを刺すのみだ。なお、サージクとベジャールのどちらを先に倒すかは、装備しているウェポンのタイプで選ぶといい(→P.168)。

◀アビリティを多用してリスクが大幅に増加したところへ、デュエインから『イクスプロジョンLv.1』。もっとも避けたいパターンだ。

▶デュエインの頭には攻撃を命中させにくいが、リムのHPが低いので、DYING状態にするのはそれほど難しくはない。

◀一方の騎士を残してデュエインを倒す場合は、敵の魔法が届かない距離からレンジの広い攻撃で安全に戦うことも可能。

聖印騎士サージク

種族	ヒューマン	レンジ	7
移動系統	歩行(10/20)	ライブラリNo.	—

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果		出現場所
聖印騎士サージク	180	65	111	98	108	(なし)	○	市街地 西部(MAP 4-5)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
		属性パラメータ							タイプパラメータ			
頭(HEAD) ★★★★	60	10	37	28	3	12	47	18	25	−5	25	100%
胴(BODY) ★★★★★	135	10	37	28	3	12	47	18	25	−5	25	100%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	90	10	37	28	3	12	47	18	25	−5	25	87%
脚(LEGS) ★★★★★	108	10	37	28	3	12	47	18	25	−5	25	90%

使用する攻撃 ●基本攻撃

デュエインとともに現れる、ソードとシールドを装備した聖印騎士。STRが高いので、「プロテクト」などを使いつつ戦おう。切断系の攻撃が有効なため、切断系のウェポンで戦うならサージクを最初に倒すべき。打撃系か貫通系で戦う場合は、デュエインを倒すまでマヒかSTRダウン状態にしたまま放っておくのが得策だ。

▶サージクやベジャールはマヒ状態になると、それが回復するまでは、部隊長の盾となるべくデュエインの前に立つようになる。

聖印騎士ベジャール

種族	ヒューマン	レンジ	7
移動系統	歩行(10/20)	ライブラリNo.	—

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果		出現場所
聖印騎士ベジャール	190	55	114	101	98	(なし)	○	市街地 西部(MAP 4-5)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
		属性パラメータ							タイプパラメータ			
頭(HEAD) ★★★★★	64	10	15	11	15	29	52	16	25	25	−5	100%
胴(BODY) ★★★★★	143	10	15	11	15	29	52	16	25	25	−5	100%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★	95	10	15	11	15	29	52	16	25	25	−5	87%
脚(LEGS) ★★★★★	114	10	15	11	15	29	52	16	25	25	−5	90%

使用する攻撃 ●基本攻撃

デュエインとともに現れる、ヘヴィアックスを装備した聖印騎士。攻撃面はサージクと同程度の実力だが、防御面はやや弱い。打撃系か貫通系のウェポンで戦うときは、ベジャールを優先して倒そう。なお、神聖属性に対しては強いので、使うウェポンが神聖属性だと、基本攻撃で与えるダメージが小さくなってしまう。

▶デュエインら3人の結束が固いためか、味方へダメージを与えるように仕向けても、同士討ちをはじめることはない。

スティージ

種族	ビースト	レンジ	8
移動系統	飛行(14/28)	ライブラリNo.	030

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果		出現場所
スティージ	90	0	115	45	118	クイック、装備干渉系	○	廃坑 第1階層

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
		属性パラメータ							タイプパラメータ			
胴(BODY) ★★★	90	15	18	−10	−18	10	−15	15	25	5	−10	100%

使用する攻撃 ●基本攻撃 ●ブラッドサック

赤褐色の身体を持つ巨大な吸血コウモリ。危険な敵ではないが、打撃系のタイプパラメータが高い点と、こちらの攻撃を命中させにくい点には注意すること。リスクが増えていて攻撃の命中率がゼロかそれに近い状態のときは、チェインアビリティで対処するか、ある程度のダメージは覚悟のうえで逃げるしかないだろう。

▶マヒ状態にすると、ダメージを与えつつHPを回復する効果がある「ブラッドサック」を連発され、かえって状況が悪化しかねない。

特殊攻撃「ブラッドサック」

ゴブリン

種族	ヒューマン	レンジ	7
移動系統	歩行(10/16)	ライブラリNo.	013

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果		出現場所
ゴブリン	220	26	105	118	109	(なし)	○	廃坑 第1階層

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
		属性パラメータ							タイプパラメータ			
頭(HEAD) ★★★★	73	7	−11	4	24	11	16	18	25	−5	15	87%
胴(BODY) ★★★★★	165	10	−11	4	24	11	16	18	25	−5	15	94%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★	110	10	−11	4	24	11	16	18	25	−5	15	94%
脚(LEGS) ★★★	132	5	−11	4	24	11	16	18	25	−5	15	50%

使用する攻撃 ●基本攻撃

暗がりに棲み、群れをなして行動する妖精。ほとんどの場合、同時に出現するゴブリンリーダーから魔法による支援を受けつつ襲いかかってくる。ゴブリンの装備にもよるが、基本的には、命中率が高くて与えるダメージもそこそこ大きい、右腕か左腕を狙って攻撃するといい。最初にマヒ状態にしておけば、より安全に戦える。

▶ゴブリンは打撃系の攻撃に対して強い。打撃系のウェポンで戦うなら、それに対して弱いゴブリンリーダーを先に倒そう。

ワイバーン

種族	ドラゴン	レンジ	14
移動系統	歩行(6)	ライブラリNo.	065

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	[illegible]	出現場所
BOSS ワイバーン	340	0	136	145	99	毒、マヒ、しびれ、MP吸収、装備干渉系	×	廃坑 第1階層(MAP 6-7)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
		属性パラメータ							タイプパラメータ			
頭(HEAD) ★★★★	340	39	48	42	43	45	47	41	−8	−2	11	50%
首(NECK) ★★★	170	39	48	42	43	45	47	41	−12	−5	8	25%
胴(BODY) ★★	255	39	48	42	43	45	47	41	−17	−8	3	12%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★★★	112	39	48	42	43	45	47	41	−7	−1	13	50%
尾(TAIL) ★★★★★	102	39	48	42	43	45	47	41	5	−25	15	94%

バルドルバ公爵邸に出現したものと同種のドラゴン。接近することで『ファイアブレス』の使用を封じるのが基本だ。オススメの戦いかたは、切断系のウェポンで尾を狙うというもの。しかし、レンジのせまい攻撃だと側面にまわりこまなければ攻撃が届かない。うまく尾を狙えない場合は、頭、あるいは右脚か左脚を狙おう。

使用する攻撃 ●基 基本攻撃　●特 ファイアブレス

ミミック

種族	ビースト	レンジ	7
移動系統	歩行(3/12)	ライブラリNo.	025

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	[illegible]	出現場所
ミミック	120	0	123	95	105	マヒ、しびれ、装備干渉系	○	廃坑 第1階層、廃坑 第2階層

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
		属性パラメータ							タイプパラメータ			
胴(BODY) ★★★	90	15	−10	−15	30	40	38	26	55	35	10	88%
脚(LEGS) ★★★	90	15	−10	−15	30	40	38	26	55	35	10	86%
尾(TAIL) ★★★★★	70	15	−10	−15	30	40	38	26	85	55	25	100%

使用する攻撃 ●基 基本攻撃　●特 ナミングニードル

宝箱のフリをして獲物を待つ、肉食性の昆虫。こちらが接近するか、ある程度の時間がたつと行動をはじめるが、間合いが離れた相手はすぐに見失う。攻撃を加えるさいには、脚を狙うといい。与えるダメージが小さい場合は、『ミゼラブルボディ』や『プロテクト』を使うか、風または火の属性パラメータが高いウェポンで戦おう。

▶ミミックが宝箱に擬態しているときでも、ターゲットドーム内におさめるなどの方法で本物の宝箱と区別することができる。

ゴブリンリーダー

種族	ヒューマン	レンジ	7
移動系統	歩行(10/16)	ライブラリNo.	014

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	[illegible]	出現場所
ゴブリンリーダー	260	58	109	124	115	(なし)	○	廃坑 第1階層

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
		属性パラメータ							タイプパラメータ			
頭(HEAD) ★★★★	87	12	−6	13	35	18	21	25	−7	35	20	75%
胴(BODY) ★★★★	195	15	−6	13	35	18	21	25	−7	35	20	100%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★	130	15	−6	13	35	18	21	25	−7	35	20	87%
脚(LEGS) ★★★	159	10	−6	13	35	18	21	25	−7	35	20	37%

黄金のヨロイに身を包み、数体の手下を引き連れている、ゴブリンの頭領。『ヒール』や補助魔法を使うほか、アイテム効果によるステータス異常の回復も行なうため、ただのゴブリンよりも数倍やっかいだ。なるべく早い段階で、サイレント状態にしたり頭をDYING状態にすることによって、魔法の使用を封じておきたい。

使用する攻撃
- ●基 基本攻撃
- ●魔 ヒール
- ●魔 ミゼラブルボディ
- ●魔 スタンクラウド
- ●魔 ポイズンミスト
- ●魔 ディスペル
- ●ア マヒ回復
- ●ア しびれ回復

ファイアエレメンタル

種族	ファントム	レンジ	7
移動系統	浮遊(8/24)	ライブラリNo.	057

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	[illegible]	出現場所
BOSS ファイアエレメンタルA	320	140	133	115	110	毒、サイレント、呪い、即死、MP吸収、装備干渉系	×	廃坑 第1階層(MAP 6-17)
ファイアエレメンタルB	230	120	134	118	112	毒、サイレント、呪い、装備干渉系	○	羽虫の森、ライムストーン運搬満、避難通路

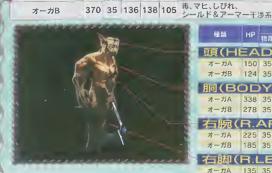
種類	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
		属性パラメータ							タイプパラメータ			
頭(HEAD) ★★★★												
ﾌｧｲｱｴﾚﾒﾝﾀﾙA	117	45	45	75	45	5	45	45	10	12	35	87%
ﾌｧｲｱｴﾚﾒﾝﾀﾙB	76	45	45	75	45	5	45	45	10	12	35	87%
胴(BODY) ★★★★★												
ﾌｧｲｱｴﾚﾒﾝﾀﾙA	263	45	45	75	45	5	45	45	10	12	35	87%
ﾌｧｲｱｴﾚﾒﾝﾀﾙB	173	45	45	75	45	5	45	45	10	12	35	87%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★												
ﾌｧｲｱｴﾚﾒﾝﾀﾙA	175	45	45	75	45	5	45	45	10	12	35	25%
ﾌｧｲｱｴﾚﾒﾝﾀﾙB	115	45	45	75	45	5	45	45	10	12	35	25%
脚(LEGS) ★★★★												
ﾌｧｲｱｴﾚﾒﾝﾀﾙA	210	45	45	75	45	5	45	45	10	12	35	25%
ﾌｧｲｱｴﾚﾒﾝﾀﾙB	138	45	45	75	45	5	45	45	10	12	35	25%

火に属する精霊。『ドレインマインド』などでMPを回復しつつ、おもに『ファイアボール』を連発してくる。頭をDYING状態にしておけば、『フレイムスフィアLv.1』や『ドレインマインド』は使ってこなくなるので、まずは頭を狙うべき。与えるダメージを増やすには、『フロストアタッチ』や『ミゼラブルボディ』を使うといい。

使用する攻撃
- ●魔 ファイアボール
- ●魔 フレイムスフィアLv.1
- ●魔 フレイムスフィアLv.2
- ●魔 ドレインマインド
- ●ア MP100回復

オーガ

種族	ビースト	レンジ	11
移動系統	歩行(8/18)	ライブラリNo.	049

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS オーガA	540	35	136	138	105	毒、マヒ、しびれ、即死、MP吸収、シールド&アーマー干渉系	×	廃坑 第1階層(MAP 6-22)
オーガB	370	35	136	138	105	毒、マヒ、しびれ、シールド&アーマー干渉系	○	ライムストーン運搬満、アイアンメイデン Lv.2

種類	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★★												
オーガA	150	35	37	28	54	48	50	46	30	0	−8	12%
オーガB	124	35	37	28	54	48	50	46	30	0	−8	12%
胴(BODY) ★★★★★												
オーガA	338	35	37	28	54	48	50	46	45	15	10	87%
オーガB	278	35	37	28	54	48	50	46	45	15	10	87%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★												
オーガA	225	35	37	28	54	48	50	46	35	5	−3	25%
オーガB	185	35	37	28	54	48	50	46	35	5	−3	25%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★★★★												
オーガA	135	35	37	28	54	48	50	46	38	8	0	25%
オーガB	111	35	37	28	54	48	50	46	38	8	0	25%

使用する攻撃
- ●基 基本攻撃
- ●魔 ヒール
- ●魔 サイレントスペル
- ●ア リスク10回復
- ●ア マヒ・毒・しびれ回復

神話では"魔界の兵"と語られている喰人鬼。両手装備のウェポンを片手であつかうほどの肉体と、魔法を使いこなす知能を持ち合わせ、そのうえ身のこなしも軽いという強敵だ。STRの高さを考慮して、遭遇したらすぐに『ミゼラブルボディ』と『プロテクト』を使っておきたい。

オーガは間合いを一定以上に開く傾向があり、こちらが近づこうとするとそのぶん後退していく。攻撃が届かないなどの理由で、どうしても接近したいときは、部屋や通路のスミ、もしくは壁ぎわへ追いつめるようにすること。攻撃のさいに狙うリムは、基本攻撃だけで戦うならば頭、チェインアビリティを多用していくならば胴がオススメ。

●特殊な戦いかた

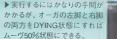
特定のブレイクアーツ(切断系か貫通系、あるいは火属性のもの)で頭を狙う戦法もある。こまめなHPの回復は必要となるが、攻撃のレンジが広いので敵を追いかける必要がなく、リスクを増やさずに攻撃ができるのも利点だ。

●与えるダメージが小さい場合は……

『ミゼラブルボディ』や『プロテクト』で補助してもなお、十分なダメージを与えることができない場合は、バトルアビリティに頼るか、対オーガに特化したウェポンを用意するしかない。有効なウェポンは、貫通系または切断系で、なおかつ種族パラメータのビーストの値が高いもの。そのうえで、属性パラメータのうち火の値が一番高ければベストだ。パラメータの調整は、秘石を装着することで行なうといい。

◀攻撃が届かない場合は、ある程度のダメージを受けるのは覚悟のうえで、オーガを部屋や通路のスミへ追いこもう。

◀追いこんだあとは、その場から逃がさないようにオーガの移動をさえぎりつつ、ひたすらダメージを与えていくこと。

▶実行するにはかなりの手間がかかるが、オーガの左脚と右脚の両方をDYING状態にすればムーヴ50%状態にできる。

ガースト

種族	アンデッド	レンジ	7
移動系統	歩行(3/5)	ライブラリNo.	004

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
ガースト	125	0	129	85	110	毒、リジェネ、HP吸収、MP吸収、道具によるHP回復	○	地下街 西部

部位	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	42	25	15	−13	23	39	−15	48	23	8	0	100%
胴(BODY) ★★★★	94	25	15	−13	23	39	−15	48	25	10	3	87%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	63	25	15	−13	23	39	−15	48	23	8	0	81%
脚(LEGS) ★★★★	94	25	15	−13	23	39	−15	48	25	10	3	75%

使用する攻撃 ●基 基本攻撃

アンデッドとなってよみがえった死人。シールドこそ持っていないが、それ以外の装備は充実しているため、攻撃力や防御力はゾンビナイト並みか、それ以上だ。マヒ状態にしてから戦うのがベストだが、ガーストは移動速度が遅いので、敵の攻撃のレンジに入らないよう、距離を開けながら戦うという手もある。

▶ガーストは、物理属性に対する防御力がかなり高い。できれば、火か神聖の属性パラメータを高くしたウェポンで攻撃しよう。

ゾンビメイジ

種族	アンデッド	レンジ	7
移動系統	歩行(3/6)	ライブラリNo.	007

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
ゾンビメイジ	135	80	125	124	105	毒、リジェネ、HP吸収、MP吸収、道具によるHP回復	○	地下街 西部、街を囲む外壁 東側

部位	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	45	12	3	−12	38	42	−5	52	14	−5	7	100%
胴(BODY) ★★★	101	12	3	−12	38	42	−5	52	22	2	13	87%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	68	12	3	−12	38	42	−5	52	17	0	10	80%
脚(LEGS) ★★★★★	81	12	3	−12	38	42	−5	52	17	5	6	75%

生前は僧侶だった、ゾンビの魔術師。ふだんはボーッと立っているだけなのが特徴。攻撃魔法の威力が大きく、『フィブルマインド』でこちらがINTダウン状態にさせられていると、受けるダメージがさらに増す。魔法を使われる前に手早く倒すか、サイレント状態に(または頭をDYING状態に)してしまおう。

使用する攻撃
- ●基 基本攻撃
- ●魔 ソリッドショック
- ●魔 ライトニングボウ
- ●魔 ファイアボール
- ●魔 ヴァルカンランス
- ●魔 アクアブラスト
- ●魔 ハーキュリアン
- ●魔 フィブルマインド
- ●魔 ポイズンミスト

クラブジャイアント

種族	ビースト	レンジ	18
移動系統	歩行(6)	ライブラリNo.	052

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	[illegible]	出現場所
BOSS クラブジャイアント	420	0	131	136	105	マヒ、即死、装備干渉系	○	地下街 西部(MAP 7-4)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
口(MOUTH) ★★★	420	40	15	25	55	65	45	48	35	25	5	25%
胴(BODY) ★★★★★	270	40	15	25	55	65	45	48	15	25	35	87%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★	180	40	15	25	55	65	45	48	5	20	30	75%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★★★	108	40	15	25	55	65	45	48	8	23	28	87%

(属性パラメータ：物理〜暗黒／タイプパラメータ：打撃・切断・貫通)

使用する攻撃 ●基 基本攻撃 ●特 タイダルラッシュ ●特 アクアバブル

“魔”の影響で巨大化したカニ。威力の高い「アクアバブル」は、近づけば使ってこない。また、右脚と左脚の両方をDYING状態にすれば、ムーヴ50%状態にできるうえ「タイダルラッシュ」も封じておける。狙うべきリムは、ダメージ重視なら左右それぞれの腕か脚、命中率重視なら胴。貫通系の攻撃なら、口もオススメだ。

▶クラブジャイアントは毒効果を無効化できない。長期戦になりそうなときは、敵を毒状態にする攻撃を最初に使っておくのも手だ。

バジリスク

種族	ビースト	レンジ	7
移動系統	歩行(10/22)	ライブラリNo.	034

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	[illegible]	出現場所
バジリスク	120	0	125	105	105	装備干渉系	○	羽虫の森

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
胴(BODY) ★★★★★	120	15	−10	35	56	28	21	19	8	5	0	100%

使用する攻撃 ●基 基本攻撃 ●特 アシッドブレス

トカゲのようなモンスター。「アシッドブレス」の威力が高いので、近くにいたら即座に倒したいところだ。しかし、羽虫の森では、生い茂る木々のせいで敵を視認しづらい。バジリスクの足音や鳴き声が聞こえても姿が見えないときは、前進しつつこまめにターゲットドームを開くことで、敵を捜すようにしよう。

▶ターゲットドーム内に敵がいる場合は、たとえ視認できなくてもインフォメーションが表示される。これを利用して発見するわけだ。

キラーフィッシュ

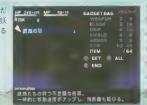
種族	ビースト	レンジ	7
移動系統	飛行(12/24)	ライブラリNo.	035

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	[illegible]	出現場所
キラーフィッシュ	95	0	118	107	110	装備干渉系	○	羽虫の森

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
胴(BODY) ★★★★	95	25	54	14	−10	48	46	17	5	0	13	100%

使用する攻撃 ●基 基本攻撃 ●特 スパイラルシェル

刃物のようにとがった頭部と、魚によく似た容姿が特徴的な、空飛ぶ妖精。使用する攻撃の属性が、風、水、神聖のいずれかだと、極端にダメージが与えにくくなってしまう。また、基本攻撃がやや命中しにくいので、リスクが増えすぎているときはチェインアビリティでダメージを与えていくしかないだろう。

▶ダメージを与えにくいイヤな敵だが、倒せばレアなアイテムである妖精の羽を落とすことも。それを得るためだけでも戦う価値はある。

戦いのアドバイス

敵の攻撃のレンジ内にいても攻撃を受けない方法

ある敵が攻撃準備を終えた(敵の真上の吹き出しが「!」になった)ときに、アシュレイがその近くにいた場合、敵からの攻撃を受けるしかないように思える。むろん、事前に敵をマヒ状態やサイレント状態にしておいたり、特定のリムをDYING状態にしておくなどの方法で、攻撃手段を封じていれば話は別。しかし、それ以外にも以下のような方法によって、攻撃を受けずにすませることができるのだ。

●ジャンプで逃げる

ジャンプしているあいだは敵に攻撃されないため、着地までに敵の攻撃のレンジ外へ出れば、攻撃を受けずにすむ。

●障害物の裏に隠れる

攻撃しようとしている敵から見て、アシュレイの全身が何かしらの障害物(ほかの敵や街灯など)に隠れている場合、その敵は攻撃してこない。アシュレイのリムが障害物の周囲から見えていた場合は攻撃してくるが、それが基本攻撃、または投射型の攻撃だと、アシュレイが隠れていた障害物に当たって不発に終わることが多いのだ。

●いずれかの敵に密接する

アシュレイがいずれかの敵に密接していると、部屋内にいるすべての敵が、リム複数を対象とする攻撃を使わなくなる。というのも、対象がリム複数の魔法などでアシュレイを攻撃すると、密接している敵を巻きこんでしまう可能性があるからだ。ただし、「イクスプロジョンLv.1」など効果範囲がせまいものは、アシュレイに密接している敵が巻きこまれにくいため、使ってくる可能性が高い。また、グリッソムなど一部の敵は、自身(またはほかの敵)が巻きこまれることを承知で、対象がリム複数の攻撃を使ってくるので注意。

◀このような位置関係にすると、右上の敵は、中央の敵にさえぎられてアシュレイが見えないため、攻撃してこなくなる。

▶ワイバーンは、アシュレイが近くにいると、自身を巻きこむ可能性がある「ファイアブレス」を使わない。

アースドラゴン

種族 ドラゴン　レンジ 18
移動系統 歩行(6)　ライブラリNo. 071

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS アースドラゴン	510	0	145	138	110	毒、マヒ、しびれ、STRダウン、即死、MP吸収、装備干渉系	×	羽虫の森(MAP 8-12)、タイムアタックバトル

部位	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	510	38	25	46	75	56	48	39	12	0	−5	87%
首(NECK) ★★	153	38	25	46	75	56	48	39	17	5	0	25%
胴(BODY) ★★	383	38	25	46	75	56	48	39	22	10	5	12%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★★★	153	38	25	46	75	56	48	39	26	5	15	37%
尾(TAIL) ★	153	38	25	46	75	56	48	39	8	−5	10	94%

使用する攻撃
- 基 基本攻撃
- 特 アシッドブレス
- 特 テイルアタック

大地の属性を色濃く持つ、ドラゴンの一種。ダメージが非常に大きい特殊攻撃『アシッドブレス』は、近寄っていれば使ってこないので、接近戦を挑むのが基本だ。近づくのに成功したら、『ルフトアタッチ』でウェポンの風の属性パラメータを大幅に上げてから、頭を狙って攻撃をくり返そう。

攻撃時には、ドラゴンの種族パラメータと風の属性パラメータが高い、切断系か貫通系のウェポンを使うのがベスト。ただし、敵のSTRが高いため、基本攻撃では大きなダメージを与えられない場合が多い。できれば、防御力を無視して一定のダメージを与えることができるチェインアビリティも使いたいところだ。

●近づくまでの『アシッドブレス』対策

バトル開始時にはアースドラゴンとの間合いが離れているため、近づく途中で『アシッドブレス』を使われる可能性が高い。シールドを装備してバトルモードで移動したり、『ソイルガード』を使っておくことで、受けるダメージを減らそう。ディフェンスアビリティ『アースコンソル』でダメージを軽減するのもいい。

確実ではないが、『アシッドブレス』を使わせずに接近する方法もある。それは、最短距離で敵に向かっていきつつ、攻撃される直前にジャンプする、というものだ。どのくらいの位置でジャンプすればいいのかは、右の写真を参照してほしい。ジャンプ中は敵が攻撃してこないうえ、うまくいけば、『アシッドブレス』を使われない間合いに着地することができるのだ。

◀打撃系のウェポンで戦う場合はとくに、防御力無視の能力を持つチェインアビリティが重要。増加したリスクはアイテムで減らそう。

▶入力タイミングに自信があるなら、ディフェンスアビリティ『ダメージリフレク』でダメージを与えていくのも有効。

◀バトルに突入したらすぐに敵へ向かって走り、写真の位置でジャンプ。これで『アシッドブレス』を受けずに近づける。

グリッソム

種族 ヒューマン　レンジ 7
移動系統 歩行(10／20)　ライブラリNo. —

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS グリッソム	280	200	115	110	108	毒、マヒ、サイレント、呪い、STRダウン、INTダウン、AGLダウン、即死、MP吸収	×	羽虫の森(MAP 8-25)

部位	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	93	25	64	36	15	48	87	36	5	3	15	25%
胴(BODY) ★★★★★	210	25	64	36	15	48	87	36	8	5	17	12%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	140	25	64	36	15	48	87	36	5	3	15	25%
脚(LEGS) ★★★★★	168	25	64	36	15	48	87	36	13	10	27	75%

使用する攻撃
- 基 基本攻撃
- 魔 サンダーバーストLv.2
- 魔 ドレインマインド
- 魔 クリアランス

クリムゾンブレイドのコマンダーを務める神官で、デュエインの弟。おもに、『ドレインマインド』でこちらのMPを吸収しつつ、『サンダーバーストLv.2』や基本攻撃を使ってくる。

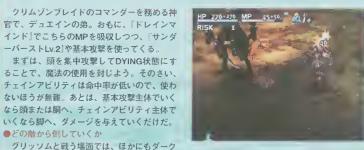
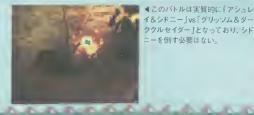
まずは、頭を集中攻撃してDYING状態にすることで、魔法の使用を封じよう。そのさい、チェインアビリティは命中率が低いので、使わないほうが無難。あとは、基本攻撃主体でいくなら頭または胴へ、チェインアビリティ主体でいくなら脚へ、ダメージを与えていくだけだ。

●どの敵から倒していくか

グリッソムと戦う場面では、ほかにもダーククルセイダーとシドニーがいるため、どの敵から倒すかが問題になる。とは言っても、シドニーは『ヒール』や『プロテクト』でアシュレイを支援してくれるうえ、倒しても戦利品は得られず、倒さずともこのバトルを終わらせることが可能。つまり、シドニーを倒す必要はない。

となると、グリッソムとダーククルセイダーをどのような順番で倒すかだが、オススメはグリッソム→ダーククルセイダーの順だ。まずは、敵が使う攻撃のなかで一番危険である、グリッソムの魔法を封じるために、彼の頭をDYING状態にすべき。すると、その時点でグリッソムのHPは200未満に減っており、ダーククルセイダーよりも早く倒せるのだ。

ただし、ダーククルセイダーには『ミゼラブルボディ』が効くので、状況によってはグリッソムの頭をDYING状態にしたあと、先にダーククルセイダーを倒してもいいだろう。

◀グリッソムの頭のHPは90程度。使うウェポンにもよるが、基本攻撃を数回命中させればDYING状態にできる。

▶グリッソムの頭をDYING状態にしたあと、ダーククルセイダーをサイレント状態にしてからグリッソムを倒すのも手だ。

◀このバトルは実質的に「アシュレイ＆シドニー」vs「グリッソム＆ダーククルセイダー」となっており、シドニーを倒す必要はない。

ダーククルセイダー

種族	イービル	レンジ	7
移動系統	歩行(8/16)	ライブラリNo.	043

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS ダーククルセイダーA	380	80	121	134	105	毒、マヒ、即死、MP吸収、シールド＆アーマー干渉系	×	羽虫の森(MAP 8-25)
ダーククルセイダーB	540	160	141	154	115	毒、マヒ、シールド＆アーマー干渉系	○	アイアンメイデン Lv.2

種類	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
胸(CHEST) ★★★★★												
ダーククルセイダーA	285	55	30	85	72	44	45	82	32	19	4	75%
ダーククルセイダーB	405	55	30	85	72	44	45	82	32	19	4	75%
腹(ABDOMEN) ★★★★												
ダーククルセイダーA	285	40	24	86	74	48	46	84	19	8	−5	6%
ダーククルセイダーB	405	40	24	86	74	48	46	84	19	8	−5	6%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★												
ダーククルセイダーA	190	55	30	85	72	44	45	82	28	15	0	37%
ダーククルセイダーB	270	55	30	85	72	44	45	82	28	15	0	37%
脚(LEGS) ★★★★												
ダーククルセイダーA	228	55	30	85	72	44	45	82	28	15	0	87%
ダーククルセイダーB	324	55	30	85	72	44	45	82	28	15	0	87%

（属性パラメータ：物理〜暗黒／タイプパラメータ：打撃・切断・貫通）

聖戦で使われたと言われる甲冑に"魔"が宿ったもの。1周目では羽虫の森にのみ登場し、『プロテクト』で強化を図りながら襲ってくる。『ミゼラブルボディ』を使ったのち、大ダメージを与えやすい腹か、チェインアビリティの命中率が高い脚を狙って攻撃しよう。風属性にやや弱いので、『ルフトアタッチ』も効果的だ。

使用する攻撃
- 基本攻撃
- ドレインハート
- プロテクト

ブラッドリザード

種族	ドラゴン	レンジ	7
移動系統	歩行(10/16)	ライブラリNo.	018

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
ブラッドリザード	250	0	135	108	120	マヒ	○	街を囲む外壁 南側、廃坑 第2階層、街を囲む外壁 北側、忘れられた坑道

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★	84	10	−10	5	15	35	15	20	24	2	−3	81%
胴(BODY) ★★★★	187	10	−10	5	15	35	15	20	29	7	−2	91%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★	125	10	−10	5	15	35	15	20	20	0	−5	87%
脚(LEGS) ★★★	150	10	−10	5	15	35	15	20	17	−5	−14	81%

使用する攻撃
- 基本攻撃

血のごとく赤い表皮を持つ、リザードマンの亜種。基本攻撃しか使ってこないが、STRがきわだって高いため、その威力は大きい。安全を期すなら、『ミゼラブルボディ』や『アンプロテクト』で弱体化させてから戦おう。風属性に弱いので、『ルフトアタッチ』を使えば、こちらの基本攻撃で与えるダメージを大幅に増やせる。

▶攻撃時に狙うべきリムは、命中率、ダメージともに高い右腕か左腕　ほかのリムは、命中率が低いか、与えるダメージが小さい。

シドニー

種族	ヒューマン	レンジ	7
移動系統	歩行(10/20)	ライブラリNo.	—

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
シドニー	300	500	117	128	110	毒、しびれ、サイレント、呪い、STRダウン、INTダウン、AGLダウン、アイテムダウン、即死、MP吸収	×	羽虫の森(MAP 8-25)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	100	30	30	30	30	30	30	30	20	20	20	0%
胴(BODY) ★★★	225	30	30	30	30	30	30	30	20	20	20	0%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★	150	30	30	30	30	30	30	30	20	20	20	0%
脚(LEGS) ★★★	180	30	30	30	30	30	30	30	20	20	20	0%

使用する攻撃
- 基本攻撃
- ヒール
- プロテクト

メレンカンプ教団のリーダーで、謎多き人物。アシュレイや自身に対して『ヒール』『プロテクト』を使いつつ、グリッソムやダーククルセイダーを攻撃する。グリッソムの項で説明しているとおり、倒す必要のない相手だが、それでも倒したいというのであれば、アーマーを装備していない頭に基本攻撃を当てていくといい。

▶シドニーを倒してもアイテムが得られるなどの特典はなく、彼がバトルから離脱するのみなので、倒すメリットは皆無だ。

レイス

種族	ファントム	レンジ	7
移動系統	浮遊(0)、テレポート	ライブラリNo.	012

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
レイス	120	140	130	125	105	毒、呪い、リジェネ、装備干渉系	○	ライムストーン運搬滞、アイアンメイデン Lv.1

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★	60	18	18	18	18	18	−10	40	35	18	23	100%
胴(BODY) ★★★★★	90	18	18	18	18	18	−10	40	24	18	23	94%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	60	15	15	15	15	15	−15	30	24	18	23	100%

魔界からやってきた悪霊。基本的には、補助魔法でステータス異常を発生させたのち、攻撃魔法を使ってくる。ゴースト戦と同様に、近くへテレポートしてきた瞬間を狙って攻撃しよう。サイレント状態にしたり頭をDYING状態にすれば魔法を封じることはできるが、念のため『インバリドスペル』も使っておいたほうが安全だ。

使用する攻撃
- ブラディマーダー
- ボルターガイスト
- マインドブラスト
- ソリッドショック
- スピリットサージ
- デスラブトペイン
- イクスプロジョンLv.2
- サンダーバーストLv.2
- フレイムスフィアLv.2
- アヴァランチLv.2
- ラディウスLv.2
- メテオインパクトLv.2
- サイレントスペル
- ポイズンミスト
- カース

ローゼンクランツ

種族	ヒューマン	レンジ	7
移動系統	歩行(10/20)	ライブラリNo.	—

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS ローゼンクランツ	480	25	109	105	116	毒、マヒ、しびれ、呪い、STRタウン、INTダウン、AGLダウン、即死、すべての魔法	×	レアモンデ砦(MAP 10-6)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★	160	5	35	35	35	35	10	55	15	15	15	50%
胴(BODY) ★★★★	360	5	35	10	35	55	35	35	15	15	15	50%
右腕(R.ARM) ★★★★	240	5	10	35	55	35	35	35	15	15	15	50%
左腕(L.ARM) ★★★★	240	5	55	35	10	35	35	35	15	15	15	50%
脚(LEGS) ★★★★	288	5	35	55	35	10	35	35	15	15	15	50%

使用する攻撃
- ●基 基本攻撃
- ●ブ 裂帛双重突
- ●ブ 黒斬破
- ●ブ 桜花円舞
- ●ブ 飛蝶乱舞
- ●ア HP50回復

複数の勢力に内通している人物。ソード系のブレイクアーツが得意らしく、やや離れた間合いを維持しつつ、それを連発してくる。

魔法が効かないうえ(魔法完全無効)、チェインアビリティの命中率もあまり高くないので、基本攻撃やブレイクアーツを主軸にして戦うのがセオリーだ。なお、『黒斬破』を受けると高い確率で毒状態になってしまうが、バトル中は何度も『黒斬破』を使われる可能性があることを考えると、相手を倒すまで、あえて毒状態のままでいるのも手だろう。

●基本的な戦いかた

結論から言うと、暗黒属性以外の属性を持つ攻撃(または、属性パラメータで暗黒以外の数値が一番高いウェポン)で戦うのが有効。ローゼンクランツの各リムの属性パラメータを見ればわかるが、暗黒以外の属性については、かならずどこかのリムで数値が低い。言うなれば、暗黒以外の属性すべてが弱点となっているのだ。なお、ローゼンクランツに魔法は効かないが、魔法以外の手段でステータス異常を起こさせることは可能(データ表にある「無効化する効果」をのぞく)。具体例をあげると、スピアのブレイクアーツ『アサルトスフィア』なら、アイテムダウン状態にできる。

●特殊な戦いかた

ブレイクアーツを使うときにHPを消費するのは、敵も同じ。そこで、ローゼンクランツにブレイクアーツを連発させれば、こちらはHPを回復しつつ待っているだけで、リスクを増やすことなく相手のHPを減らせる。あとは、頃合いを見て攻めに転じれば、少ない攻撃回数で倒すことが可能だ。

◀近づこうとすると相手は逃げる。足の速さは互角なので、広場の壁やスミに追いつめるなどの方法で、近づける状況を作ろう。

▶「ルフトアタッチ」などの属性魔法でウェポンの属性パラメータを強化すれば、その属性に弱いリムへ大ダメージを与えられる。

◀ローゼンクランツはブレイクアーツを連発する傾向がある。すなわちそれは、かなりの勢いでHPを減らしているということだ。

ダークスケルトン

種族	アンデッド	レンジ	7
移動系統	歩行(8/20)	ライブラリNo.	009

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
ダークスケルトン	150	25	125	135	110	毒、リジェネ、HP吸収、MP吸収、道具によるHP回復	○	地下街 西部、街を囲む外壁 東側、アイアンメイデン Lv.1

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★	42	12	31	20	−11	−4	−33	51	−9	6	26	100%
胴(BODY) ★★★★★	94	12	31	20	−11	−4	−33	51	−9	6	26	75%
右腕(R.ARM) ★★★★	63	8	31	20	−11	−4	−33	51	−9	6	26	75%
左腕(L.ARM) ★★★★	63	12	31	20	−11	−4	−33	51	−9	6	26	75%
脚(LEGS) ★★★★★	75	12	31	20	−11	−4	−33	51	−9	6	26	75%

使用する攻撃 ●基 基本攻撃

"魔"の影響が強くなることで凶悪さを増した、スケルトンの一種。リムごとのパラメータはスケルトンとほぼ同じだが、STRやINTが高いぶん、防御力も高い。長期戦を想定して、最初にマヒ状態にしておくのが無難だろう。ちなみに、神聖属性ほどではないが土属性も弱点となっているので、「ソイルアタッチ」が意外に効果的だ。

ガーゴイル

種族	イービル	レンジ	7
移動系統	歩行(8)、飛行(20)	ライブラリNo.	022

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
ガーゴイル	120	0	125	45	121	しびれ、装備干渉系	○	地下街 西部、街を囲む外壁 東側、アイアンメイデン Lv.1

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★	40	38	29	5	15	41	18	52	5	−5	−10	100%
胴(BODY) ★★★	90	38	29	5	−15	41	18	52	20	15	5	75%
右腕(R.ARM) ★★★	60	38	29	5	−15	41	22	52	15	5	0	100%
左腕(L.ARM) ★★★	60	38	29	5	−15	41	18	52	15	5	0	100%
翼(WINGS) ★★★	80	38	29	5	−15	41	18	52	10	5	−5	50%
脚(LEGS) ★★	72	38	29	5	−15	41	18	52	5	0	−10	81%

使用する攻撃 ●基 基本攻撃 ●特 ナミングフック

石像に魂が取りつき、動き出したもの。ふだんは遠くで滞空しており、攻撃を行なうときだけ近づいてくる(ほかのモンスターがいない場合は、つねに接近してくる)。近づいてきたら右腕か左腕、または頭を狙って攻撃しよう。攻撃を命中させにくい点は、♥ブレイブハートをウェポンに装着するなどの方法で対処すること。

ダークエレメンタル

種族 ファントム　レンジ 7
移動系統 浮遊(8/24)　ライブラリNo. 063

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS ダークエレメンタルA	380	160	138	126	116	毒、サイレント、呪い、即死、MP吸収、装備干渉系	×	地下街 西部(MAP 7-10)
ダークエレメンタルB	230	120	134	118	112	毒、サイレント、呪い、装備干渉系	○	街を囲む外壁 北側、ライムストーン運搬溝

種類	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★												
ダークエレメンタルA	127	45	45	45	45	45	5	75	11	13	38	87%
ダークエレメンタルB	76	45	45	45	45	45	5	75	10	12	35	87%
胸(CHEST) ★★★★												
ダークエレメンタルA	285	45	45	45	45	45	5	75	10	12	35	87%
ダークエレメンタルB	173	45	45	45	45	45	5	75	10	12	35	87%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★												
ダークエレメンタルA	190	45	45	45	45	45	5	75	11	13	38	25%
ダークエレメンタルB	115	45	45	45	45	45	5	75	10	12	35	25%
脚(LEGS) ★★★												
ダークエレメンタルA	228	45	45	45	45	45	5	75	10	12	35	25%
ダークエレメンタルB	138	45	45	45	45	45	5	75	10	12	35	25%

闇の力を持つ精霊。行動パターンはファイアエレメンタルと共通で、攻撃魔法を連発し、MPが減ってきたら『ドレインマインド』(ダークエレメンタルAはアイテム効果『MP100回復』)で回復を図る。こちらが攻撃するさいに狙うリムは、頭か胸がオススメ。頭をDYING状態にしておけば、『デスラプトペイン』以外の魔法を封じられる。

使用する攻撃
- ●魔デスラプトペイン
- ●魔メテオインパクトLv.1
- ●魔ドレインマインド
- ●アMP100回復

ダークアイ

種族 ファントム　レンジ 7
移動系統 飛行(4/18)　ライブラリNo. 033

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
ダークアイ	95	85	118	135	150	サイレント、呪い、INTダウン、装備干渉系	○	地下街 西部

部位	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
胴(BODY) ★★	95	45	45	45	45	45	15	45	−8	25	−8	100%

使用する攻撃
- ●特スタンブラスト
- ●魔ソリッドショック
- ●魔ライトニングボウ
- ●魔ファイアボール
- ●魔ヴァルカンランス
- ●魔アクアブラスト
- ●魔デスラプトペイン
- ●魔フィブルマインド

眼球のような霊体。おもに、『フィブルマインド』を使ってから攻撃魔法を連発し、MP不足になったらマヒ効果を持つ特殊攻撃『スタンブラスト』を使いはじめる。危険な敵なので、発見したらすぐさま倒しておきたい。攻撃を命中させにくく感じたら、補助魔法や秘石でAGLを上げるか、バトルアビリティで対処しよう。

▶リスクが増えていると、基本攻撃はまず命中しない。AGLを上げるなどの方法で命中率を高めるか、バトルアビリティを使おう。

オーク

種族 ヒューマン　レンジ 7
移動系統 歩行(8/16)　ライブラリNo. 015

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
オーク	240	20	115	128	110	(なし)	○	廃坑 第2階層

部位	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★★	80	28	25	22	5	−10	23	18	−5	10	25	87%
胴(BODY) ★★★★★	180	28	25	22	5	−10	23	18	−5	10	25	94%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★	120	28	25	22	5	−10	23	18	−5	10	25	94%
脚(LEGS) ★★★★	144	28	25	22	5	−10	23	18	−5	10	25	50%

使用する攻撃 ●基基本攻撃

豚と人間の容姿を併せ持つ亜人間。オークリーダーとともに現れた場合は、その護衛をする傾向がある。攻撃のさいは、オークの装備にもよるが胴、右腕、左腕のいずれかを狙っていこう。水属性に弱いので、『フロストアタッチ』を使って戦うのが有効だ。先を急いでいる場合は、無視して進んでもかまわない。

▶攻撃を行なうためにアシュレイのほうへ向かっているとき以外は、基本的にオークリーダーのそばで護衛をしている。

エアエレメンタル

種族 ファントム　レンジ 7
移動系統 浮遊(8/24)　ライブラリNo. 055

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS エアエレメンタルA	380	160	138	126	116	毒、サイレント、呪い、即死、MP吸収、装備干渉系	×	廃坑 第2階層(MAP 13-4)
エアエレメンタルB	230	120	134	118	112	毒、サイレント、呪い、装備干渉系	○	ライムストーン運搬溝、キルティア神殿、避難通路

種類	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★												
エアエレメンタルA	127	45	75	75	5	45	45	45	11	13	38	50%
エアエレメンタルB	76	45	75	75	5	45	45	45	10	12	35	87%
胴(BODY) ★★★★												
エアエレメンタルA	285	45	75	75	5	45	45	45	10	12	35	50%
エアエレメンタルB	173	45	75	75	5	45	45	45	10	12	35	87%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★												
エアエレメンタルA	190	45	75	75	5	45	45	45	11	13	38	25%
エアエレメンタルB	115	45	75	75	5	45	45	45	10	12	35	25%
脚(LEGS) ★★★												
エアエレメンタルA	228	45	75	75	5	45	45	45	10	12	35	50%
エアエレメンタルB	138	45	75	75	5	45	45	45	10	12	35	25%

風に属する精霊。廃坑 第2階層または避難通路で出現する個体は『サンダーバーストLv.1(Lv.2)』を使ってくる。まずは頭をDYING状態にすることで、『ライトニングボウ』以外の魔法を封じておくのが無難。そのあとは、基本攻撃とチェインアビリティのどちらを主体に戦う場合でも、胴を狙っていくのが効果的だ。

使用する攻撃
- ●魔ライトニングボウ
- ●魔サンダーバーストLv.1
- ●魔サンダーバーストLv.2
- ●魔ドレインマインド
- ●アMP25回復
- ●アMP100回復

オークリーダー

種族	ヒューマン	レンジ	7
移動系統	歩行(8/16)	ライブラリNo.	016

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
オークリーダー	280	110	122	134	116	(なし)	○	廃坑 第2階層

部位	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★	93	34	31	28	11	−4	29	24	35	−7	20	75%
胴(BODY) ★★★	210	34	31	28	11	−4	29	24	35	−7	20	100%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★	140	34	31	28	11	−4	29	24	35	−7	20	87%
脚(LEGS) ★★★	168	34	31	28	11	−4	29	24	35	−7	20	37%

豪華な装飾品を身につけている、オークの統率者。マップ内にいるオークが全滅するまでは、アシュレイから離れた位置で魔法やアイテム効果だけを使う。先にオークを倒して、孤立させてしまうといい。攻撃するさいは、基本攻撃とチェインアビリティの両方の命中率が高く、与えるダメージも比較的大きい、右腕か左腕を狙おう。

使用する攻撃
- 基 基本攻撃
- 魔 ドレインハート
- 魔 ドレインマインド
- 魔 ヒール
- 魔 ブレッシング
- 魔 ハーキュリアン
- 魔 ミゼラブルボディ
- 魔 プロテクト
- 魔 アンプロテクト
- 魔 ルフトアタッチ
- 魔 スパークアタッチ
- 魔 ソイルアタッチ
- 魔 フロストアタッチ
- ア リスク10回復
- ア マヒ・毒・しびれ回復

インプ

種族	イービル	レンジ	7
移動系統	歩行(8)、飛行(20)	ライブラリNo.	023

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
インプ	150	70	131	128	125	しびれ、装備干渉系	○	廃坑 第2階層、忘れられた坑道

部位	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★	50	30	25	42	38	24	8	49	5	0	7	50%
胴(BODY) ★★	113	30	25	42	38	24	8	49	8	2	11	100%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★	75	30	25	42	38	24	8	49	7	3	12	100%
翼(WINGS) ★★★	90	30	25	42	38	24	8	49	10	3	15	37%
脚(LEGS) ★★	90	30	25	42	38	24	8	49	12	5	17	100%

上級悪魔に仕える使い魔。空を飛びつつ遠距離から魔法を使ってくるので、レンジの広い攻撃で対抗したい。狙うべきリムは、チェインアビリティを多用するなら右腕か左腕、それ以外の攻撃を使うなら頭だ。頭をDYING状態にするかサイレント状態にすることで魔法の使用を封じると、近づいてくるようになり、戦いやすくなる。

使用する攻撃
- 基 基本攻撃
- 魔 ライトニングボウ
- 魔 ファイアボール
- 魔 ヴァルカンランス
- 魔 アクアブラスト
- 魔 イクスプロジョン Lv.2
- 魔 ガイアストライクLv.2
- 魔 ラディウスLv.2
- 魔 スタンクラウド
- 魔 ポイズンミスト

アースエレメンタル

種族	ファントム	レンジ	7
移動系統	浮遊(8/24)	ライブラリNo.	059

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS アースエレメンタルA	380	160	138	126	116	毒、サイレント、呪い、即死、MP吸収、装備干渉系	×	廃坑 第2階層(MAP 13-23)
アースエレメンタルB	230	120	134	118	112	毒、サイレント、呪い、装備干渉系	○	ライムストーン運搬満、避難通路

部位	種類	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★	アースエレメンタルA	127	45	5	45	75	45	45	45	11	13	38	50%
	アースエレメンタルB	76	45	5	45	75	45	45	45	10	12	35	87%
胴(BODY) ★★★★	アースエレメンタルA	285	45	5	45	75	45	45	45	10	12	35	50%
	アースエレメンタルB	173	45	5	45	75	45	45	45	10	12	35	87%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★	アースエレメンタルA	190	45	5	45	75	45	45	45	11	13	38	25%
	アースエレメンタルB	115	45	5	45	75	45	45	45	10	12	35	25%
脚(LEGS) ★★★	アースエレメンタルA	228	45	5	45	75	45	45	45	10	12	35	50%
	アースエレメンタルB	138	45	5	45	75	45	45	45	10	12	35	25%

土に属する精霊。特定の個体は『ガイアストライクLv.1(Lv.2)』を多用してくるので、残りHPにはつねに注意しておくこと。有効な戦法は、エアエレメンタル戦と同じ。なお、ボスモンスターとして現れるのは時限イベントの最中なので、『ミゼラブルボディ』と『ルフトアタッチ』を活用して、速攻で倒したい。

使用する攻撃
- 魔 ヴァルカンランス
- 魔 ガイアストライクLv.1
- 魔 ガイアストライクLv.2
- 魔 ドレインマインド
- ア MP100回復

クラウドドラゴン

種族	ドラゴン	レンジ	18
移動系統	歩行(6)	ライブラリNo.	069

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS クラウドドラゴン	670	0	148	142	113	毒、マヒ、しびれ、STRダウン、即死、MP吸収、装備干渉系	×	廃坑 第2階層(MAP 13-27)

部位	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	670	36	75	45	30	45	48	43	13	0	−5	87%
首(NECK) ★	177	42	75	45	30	45	48	43	15	3	1	25%
胴(BODY) ★	398	42	75	45	30	45	48	43	25	12	7	12%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★★	159	42	75	45	30	45	48	43	32	8	6	45%
尾(TAIL) ★	398	42	75	45	30	45	48	43	10	−4	15	38%

風の属性を色濃く持つ、ドラゴンの一種。行動パターンは、これまでに遭遇したドラゴンやアースドラゴンと共通している。接近することで『サンダーブレス』の使用を封じたのち、『ソイルアタッチ』を使ってから、頭を狙って攻撃するといいだろう。これは、基本攻撃とチェインアビリティのどちらを主体に戦う場合も同じだ。

使用する攻撃
- 基 基本攻撃
- 特 サンダーブレス
- 特 テイルアタック

シャドウ

種族：イービル　レンジ：7
移動系統：歩行(12/24)　ライブラリNo.：026

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
シャドウ	165	260	125	140	110	毒、サイレント、呪い、INTダウン、装備干渉系	○	アイアンメイデン Lv.1

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
胴(BODY) ★★★★★	165	50	−20	−20	−20	−20	50	50	0	10	15	100%

使用する攻撃
- ●特 マインドブラスト
- ●魔 ライトニングボウ
- ●魔 ファイアボール
- ●魔 ヴァルカンランス
- ●魔 アクアブラスト
- ●魔 サンダーバーストLv.2
- ●魔 フレイムスフィアLv.2
- ●魔 ガイアストライクLv.2
- ●魔 アヴァランチLv.2

“魔”の力で動き出した、肉体なき影。一定時間ごとに近づいてきて、攻撃魔法(MP不足のときは『マインドブラスト』)を連発してくる。万全を期すならば、事前に『インバリドスペル』を使っておこう。風、火、土、水の4つの属性に弱いので、そのいずれかの属性パラメータを高くしたウェポンで攻撃するのが効果的だ。

▶属性魔法や秘石で、ウェポンの属性パラメータを調整して戦おう。『インバリドスペル』を併用するなら、属性魔法のあとに使うこと。

ワイバーンナイト

種族：ドラゴン　レンジ：14
移動系統：歩行(6)　ライブラリNo.：066

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS ワイバーンナイト	525	0	139	150	125	毒、マヒ、しびれ、即死、MP吸収、装備干渉系	×	アイアンメイデン Lv.1 (MAP 23-11)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★	525	40	50	41	45	44	48	52	−5	0	10	50%
首(NECK) ★	262	40	50	41	45	44	48	52	10	−5	15	25%
胴(BODY) ★	394	40	50	41	45	44	48	52	8	−10	16	6%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★★	158	40	50	41	45	44	48	52	10	30	25	50%
尾(TAIL) ★★	128	40	50	41	45	44	48	52	15	25	−25	94%

暗く湿った場所を好むドラゴンの一種で、動作パターンはワイバーンと共通している。ワイバーン戦と同様に、接近することで『ファイアブレス』を封じつつ戦うのが有効だ。基本攻撃を命中させにくいので、秘石や補助魔法でAGLを調整して、命中率を上げていきたい。尾を狙って、チェインアビリティを多用するのも手だろう。

使用する攻撃
- ●基 基本攻撃
- ●特 ファイアブレス

アイアンゴーレム

種族：イービル　レンジ：14
移動系統：歩行(6)　ライブラリNo.：047

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS アイアンゴーレム	420	0	148	142	102	毒、マヒ、しびれ、即死、MP吸収、装備干渉系	×	アイアンメイデン Lv.1 (MAP 23-16)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★	140	32	18	72	75	45	72	55	−5	15	25	69%
胸(CHEST) ★★★	315	32	18	72	75	45	72	55	−20	5	10	87%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★	210	32	18	72	75	45	72	55	−5	15	25	75%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★★★★	126	32	18	72	75	45	72	55	0	15	25	72%

使用する攻撃
- ●基 基本攻撃
- ●特 グラナイトパンチ

鋼鉄製の巨大人形。地下教会にいたゴーレムと行動パターンが同じなので、背後に隠れる戦法が通用する(→P.156)。使うウェポンは打撃系がベストだが、『ルフトアタッチ』を使用すれば、切断系や貫通系でも可。狙うリムは、基本攻撃の命中率が高い右腕と左腕、または大ダメージを見込める胸がいい。

▶背後に隠れる戦法をとる場合は段差に注意。敵の頭上に「！」が出ているときに段差をのぼると、ほぼ確実に攻撃されてしまう。

クイックシルバー

種族：イービル　レンジ：6
移動系統：歩行(8/16)　ライブラリNo.：037

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
クイックシルバー	120	70	115	115	122	シールド＆アーマー干渉系	○	地下街 東部、避難通路

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★	40	10	5	10	15	24	0	15	2	3	5	87%
胴(BODY) ★★★	90	10	5	10	15	24	0	15	3	−2	3	100%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	60	10	5	10	15	24	0	15	5	0	5	100%
脚(LEGS) ★★★★	72	10	5	10	15	24	0	15	5	0	5	75%

さまよう魂が人形にとりついたもの。遠距離では魔法を、近距離ではおもに基本攻撃を使ってくる。DYING状態にして魔法を封じる目的もかねて、頭へ攻撃を集中させ、手早く倒そう。そこそこ効く『ドレインマインド』を使うことで、こちらのMPを回復させつつ、敵のMPをゼロにして魔法を封じるという手もある。

使用する攻撃
- ●基 基本攻撃
- ●魔 ドレインハート
- ●魔 ドレインマインド
- ●魔 サイレントスペル
- ●魔 ディスペル

ハーピー

種族 ビースト　レンジ 8
移動系統 歩行(8/20)　ライブラリNo. 036

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果		出現場所
ハーピーA	205	154	132	134	150	毒、マヒ、サイレント、呪い、装備干渉系	○	地下街 東部(MAP 15-2)
ハーピーB	210	160	128	132	155	毒、マヒ、サイレント、呪い、装備干渉系	○	地下街 東部

種類	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★												
ハーピーA	68	8	25	25	25	25	−15	35	5	25	0	75%
ハーピーB	70	5	25	25	25	25	−15	35	5	25	0	75%
首(NECK) ★★★												
ハーピーA	82	8	25	25	25	25	−15	35	5	25	0	100%
ハーピーB	84	5	25	25	25	25	−15	35	5	25	0	100%
胴(BODY) ★												
ハーピーA	154	8	25	25	25	25	−15	35	5	25	0	100%
ハーピーB	158	5	25	25	25	25	−15	35	5	25	0	100%
腹(ABDOMEN) ★★												
ハーピーA	103	8	25	25	25	25	−15	35	0	15	−5	50%
ハーピーB	105	5	25	25	25	25	−15	35	0	15	−5	50%
脚(LEGS) ★★★												
ハーピーA	123	8	25	25	25	25	−15	35	5	25	0	100%
ハーピーB	126	5	25	25	25	25	−15	35	5	25	0	100%

使用する攻撃
- 基 基本攻撃
- 特 デヴァイタライズ
- 特 ブラスフェミー
- 魔 バニッシュ
- 魔 ドレインマインド

腹部に人間の顔を持つ、魔界の鳥。通常はゆっくりと移動しつつ、魔法や特殊攻撃を使ってくる。ただし、MAP 15-2 ではじめて戦うとき以外は、攻撃を仕掛けたり相手の視界に入らないかぎり、何もしてこない。

のんびりした動きとは裏腹に、使ってくる攻撃は危険なものが多い。なかでも最悪なのは、対象の残りHPと同じ量のダメージを与える『バニッシュ』。この魔法が命中した場合は、ディフェンスアビリティでダメージ量を軽減するか、事前に『インバリドスペル』を使っておいて無効化しないと、ゲームオーバーが確定してしまう。『ブラスフェミー』も、呪い状態になることを避ける手段がなく、非常にやっかいだ。

●戦う場合の注意点

基本的には無視したほうがいい相手だが、戦う場合は、『インビゴレイト』を使うなどの方法で基本攻撃の命中率を上げ、『バニッシュ』対策として『インバリドスペル』も使っておこう。攻撃のさいに狙うべきリムは、命中率を考慮すると、頭か脚のどちらかだ。『バニッシュ』に関しては、胴をDYING状態にするか、MPを尽きさせれば封じることが可能。ただしどちらも、実践するには倒すのと同じくらいの手間がかかるため、あまり現実的ではない。

また、ハーピーに対しては背後に隠れる戦法(→P.156)が適用する。ただし、敵の頭上に「…」の吹き出しが現れているときに攻撃を当てると、「！」になった直後に攻撃されることが多い。攻撃するのは、吹き出しが現れていないときに限定したほうが安全だろう。

◀『バニッシュ』への最良の対策は、『インバリドスペル』を使っておくこと。なお、『ブラスフェミー』を防ぐ方法はない。

▶背後に隠れると、ハーピーは振り向こうとするほか、不意に走ったりする。その動きにまどわされずに隠れつづけること。

◀胴には基本攻撃を命中させづらい。『バニッシュ』を封じるために胴をDYING状態にする場合は、チェインアビリティを活用しよう。

リッチ

種族 イービル　レンジ 7
移動系統 歩行(6)、テレポート　ライブラリNo. 019

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果		出現場所
BOSS リッチA	120	105	130	135	120	サイレント、呪い、STRダウン、即死、MP吸収	×	地下街 東部(MAP 15-3)
リッチB	120	105	130	135	120	サイレント、呪い、STRダウン、即死、MP吸収	※	地下街 西部、地下街 東部、大聖堂

種類	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★												
リッチA	42	34	57	46	54	49	25	75	3	3	3	62%
リッチB	42	34	57	46	54	49	25	75	3	3	3	62%
胴(BODY) ★★★★												
リッチA	94	34	57	46	54	49	25	75	5	5	5	94%
リッチB	94	34	57	46	54	49	25	75	5	5	5	94%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★												
リッチA	63	34	57	46	54	49	25	75	0	0	0	87%
リッチB	63	34	57	46	54	49	25	75	0	0	0	87%
脚(LEGS) ★★★★★												
リッチA	75	34	57	46	54	49	25	75	10	10	10	50%
リッチB	75	34	57	46	54	49	25	75	10	10	10	50%

使用する攻撃
- 基 基本攻撃
- 魔 スピリットサージ
- 魔 イクスプロジョンLv.1
- 魔 サンダーバーストLv.1
- 魔 サンダーバーストLv.2
- 魔 フレイムスフィアLv.1
- 魔 ガイアストライクLv.1
- 魔 ガイアストライクLv.2
- 魔 アヴァランチLv.1
- 魔 ラディウスLv.1
- 魔 メテオインパクトLv.1
- 魔 ドレインマインド
- 魔 ヒール
- 魔 ミゼラブルボディ
- 魔 フィブルマインド
- 魔 アンプロテクト
- 魔 サイレントスペル
- 魔 ポイズンミスト

※…大聖堂に出現するリッチは×、ほかは○

悪魔との契約で、不死の肉体と高い魔力を得た魔術師。おもにテレポートで移動したあと、各種魔法を使ってくる。大聖堂に出現するリッチ以外は、頭をDYING状態にしておけば、すべての魔法を封じることが可能だ。戦いのコツについては、P.163を参照のこと。なお、頭以外では、右腕または左腕を狙うのもオススメ。

ナイトストーカー

種族 イービル　レンジ 7
移動系統 歩行(8/16)　ライブラリNo. 044

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果		出現場所
BOSS ナイトストーカーA	260	110	128	138	115	毒、マヒ、呪い、即死、MP吸収、シールド＆アーマー干渉系	×	地下街 東部(MAP 15-7)
ナイトストーカーB	180	90	128	138	115	毒、マヒ、呪い、シールド＆アーマー干渉系	○	キルティア神殿(MAP 18-2)

種類	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
胸(CHEST) ★★★★★												
ナイトストーカーA	195	40	50	50	25	50	35	85	48	35	25	0%
ナイトストーカーB	135	40	50	50	25	50	35	85	48	35	25	0%
腹(ABDOMEN) ★★												
ナイトストーカーA	195	30	50	50	50	50	35	85	38	25	5	100%
ナイトストーカーB	135	30	50	50	50	50	35	85	38	25	5	100%
右腕(R.ARM) ★★★★												
ナイトストーカーA	130	40	25	50	50	50	35	85	48	35	20	0%
ナイトストーカーB	90	40	25	50	50	50	35	85	48	35	20	0%
左腕(L.ARM) ★★★★												
ナイトストーカーA	130	40	50	25	50	50	35	85	48	35	25	0%
ナイトストーカーB	90	40	50	25	50	50	35	85	48	35	25	0%
脚(LEGS) ★★★★												
ナイトストーカーA	156	40	50	50	50	50	35	85	48	35	25	0%
ナイトストーカーB	108	40	50	50	50	50	35	85	48	35	25	0%

使用する攻撃
- 基 基本攻撃
- 魔 ソリッドショック
- 魔 ミゼラブルボディ
- 魔 アンプロテクト
- 魔 フロストアタッチ
- ア 魔法効果解除

戦死した兵たちの怨念がヨロイに宿ったもの。ナイトストーカーAは補助魔法を使用後に基本攻撃の命中率を上げ、Bは攻撃魔法と基本攻撃を使いわけてくる。右腕、左腕、胸が、それぞれ風、火、土属性に対して弱いので、属性魔法を活用しつつ基本攻撃で弱点を突いていこう。チェインアビリティを使う場合は、腹を狙うこと。

ミノタウロスゾンビ

種族 アンデッド　レンジ 16
移動系統 歩行(8/18)　ライブラリNo. 041

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライシス	出現場所
ミノタウロスゾンビ	680	0	125	136	112	毒、マヒ、呪い、リジェネ、STRダウン、即死、HP吸収、MP吸収、道具によるHP回復、シールド&アーマー干渉系	×	ワイン貯蔵庫(MAP 1-14)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★★	227	50	30	20	50	55	35	40	15	5	10	25%
胴(BODY) ★★★★★	510	50	30	20	50	55	35	40	15	6	11	62%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	340	50	30	20	50	55	35	40	15	5	10	50%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★★★★	204	50	30	20	50	55	35	40	25	16	23	25%

使用する攻撃
- ●基 基本攻撃
- ●特 ギガラッシュ

息絶えたはずのミノタウロスが、ゾンビとなってよみがえったもの。行動パターンはミノタウロスと同じだが、背後にまわりこむ戦法(→P.156)は通用しないので、正面からバトルを挑もう。狙うリムは、基本攻撃、チェインアビリティとともに命中させやすい胴がオススメ。なお、火属性が弱点となっている。

▶ミノタウロスゾンビの属性パラメータで一番低いのは火で、つぎに低いのが風。そのため、「スパークアタッチ」や「ルフトアタッチ」を使っておくと効果的だ。

ニーチ

種族 ヒューマン　レンジ 7
移動系統 歩行(10/20)　ライブラリNo. —

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライシス	出現場所
BOSS ニーチ	450	82	117	120	115	毒、マヒ、呪い、STRダウン、INTダウン、AGLダウン、即死、MP吸収	×	地下街 東部(MAP 15-11)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★★	150	14	36	32	35	38	41	36	41	10	10	0%
胴(BODY) ★★★★	338	14	36	32	35	38	41	36	40	7	7	94%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	225	14	36	32	35	38	41	36	45	0	0	87%
脚(LEGS) ★★★★★	338	14	36	32	35	38	41	36	40	0	15	50%

ティーガーとともに現れる、聖印騎士団のコマンダー。残りHPが多いうちは、ブレイクアーツを多用してくる。このバトルではニーチとティーガーのどちらかを倒せば勝利となるので、戦闘能力の低いニーチを狙うといい。『プロテクト』などで補助しつつ、切断系か貫通系のウェポンで、右腕もしくは左腕を集中攻撃しよう。

使用する攻撃
- ●基 基本攻撃
- ●ブ ボーンクラッシュ
- ●ブ 迅雷爆裂打
- ●ブ 輪焔殺
- ●ブ ヘクターブロウ
- ●魔 ヒール
- ●魔 ブレッシング
- ●ア しびれ回復
- ●ア 魔法効果解除

ティーガー

種族 ヒューマン　レンジ 7
移動系統 歩行(10/20)　ライブラリNo. —

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライシス	出現場所
BOSS ティーガー	540	75	128	125	110	毒、マヒ、呪い、STRダウン、INTダウン、AGLダウン、即死、MP吸収	×	地下街 東部(MAP 15-11)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★★	180	12	42	29	36	37	40	34	10	41	10	0%
胴(BODY) ★★★★★	405	12	42	29	36	37	40	34	7	40	7	75%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★	270	12	42	29	36	37	40	34	0	45	0	72%
脚(LEGS) ★★★★★	405	12	42	29	36	37	40	34	0	40	15	50%

ニーチとコンビを組んでいる聖印騎士団のコマンダー。ニーチよりも倒しにくいので無視してもいいが、戦うのであれば、打撃系または貫通系のウェポンで左腕か右腕を狙おう。なお、「煉獄魔人斬」で呪い状態にさせられたとき、すぐに呪い状態を回復すると、再度同じ攻撃を使われる可能性が高い。なるべく回復せずに戦うこと。

使用する攻撃
- ●基 基本攻撃
- ●ブ ベアクラッシュ
- ●ブ 煉獄魔人斬
- ●ブ 破鋼秘点
- ●ブ イメティックボム
- ●魔 ミゼラブルボディ
- ●魔 サイレントスペル
- ●ア しびれ回復
- ●ア 魔法効果解除

ウォータエレメンタル

種族 ファントム　レンジ 7
移動系統 浮遊(8/24)　ライブラリNo. 061

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライシス	出現場所
BOSS ウォータエレメンタルA	400	170	142	130	120	毒、サイレント、呪い、即死、MP吸収、装備干渉系	×	ライムストーン運搬溝(MAP 17-2)
ウォータエレメンタルB	230	120	134	118	112	毒、サイレント、呪い、装備干渉系	○	ライムストーン運搬溝、キルティア神殿、避難通路

部位	種類	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★	ウォータエレメンタルA	133	45	45	5	45	75	45	45	10	12	35	50%
	ウォータエレメンタルB	76	45	45	5	45	75	45	45	10	12	35	87%
胴(BODY) ★★★★	ウォータエレメンタルA	300	45	45	5	45	75	45	45	10	12	35	50%
	ウォータエレメンタルB	173	45	45	5	45	75	45	45	10	12	35	87%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★	ウォータエレメンタルA	200	45	45	5	45	75	45	45	10	12	35	25%
	ウォータエレメンタルB	115	45	45	5	45	75	45	45	10	12	35	25%
脚(LEGS) ★★★	ウォータエレメンタルA	240	45	45	5	45	75	45	45	10	12	35	50%
	ウォータエレメンタルB	138	45	45	5	45	75	45	45	10	12	35	25%

水に属する精霊で、その行動パターンはアースエレメンタルと同じ。ボスモンスターとして現れたときに使ってくる『アヴァランチLv.1』は、頭をDYING状態にして使用を封じるか、『インバリドスペル』で無効化してしまおう。攻撃のさいに狙うべきリムは、頭か胴。『スパークアタッチ』を使って戦うのも効果的だ。

使用する攻撃
- ●魔 アクアブラスト
- ●魔 アヴァランチLv.1
- ●魔 アヴァランチLv.2
- ●魔 ドレインマインド
- ●ア MP25回復
- ●ア MP100回復

グレムリン

種族 イービル　レンジ 7
移動系統 歩行(8)、飛行(20)　ライブラリNo. 024

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
グレムリン	190	90	138	134	119	毒、呪い	○	ライムストーン運搬濠、キルティア神殿

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★	63	35	34	75	61	13	35	54	−3	12	3	25%
胴(BODY) ★★★	143	35	34	75	61	13	35	54	5	18	9	94%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	95	35	34	75	61	13	35	54	2	18	11	87%
翼(WINGS) ★★★	114	35	34	75	61	13	35	54	4	21	13	25%
脚(LEGS) ★★	114	35	34	75	61	13	35	54	6	23	15	100%

インプよりも高位の使い魔。遠くで滞空しながら様子をうかがい、頃合いを見て攻撃してくる。魔法を封じるために、まずはレンジの広い攻撃で頭をDYING状態にしよう。または、レンジの広いウェポンで脚を狙い、そのままチェインアビリティ『ダルネスバインド』でサイレント状態にするのもいい。なお、弱点は水属性だ。

使用する攻撃
- 基 基本攻撃
- 魔 ドレインマインド
- 魔 ヒール
- 魔 ハーキュリアン
- 魔 レイジーボーンズ
- 魔 プロテクト
- 魔 アンプロテクト
- 魔 サイレントスペル
- 魔 スタンクラウド
- 魔 ポイズンミスト
- ア リスク10回復
- ア マヒ・毒・しびれ回復

オーガロード

種族 ビースト　レンジ 11
移動系統 歩行(8/18)　ライブラリNo. 050

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS オーガロードA	565	110	138	142	114	毒、マヒ、しびれ、即死、MP吸収、シールド&アーマー干渉系	×	ライムストーン運搬濠(MAP 17-19)
オーガロードB	380	70	138	142	114	毒、マヒ、しびれ、シールド&アーマー干渉系	○	アイアンメイデン Lv.2

種類	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★★												
オーガロードA	189	42	45	30	56	49	62	54	55	5	15	6%
オーガロードB	127	42	45	30	56	49	62	54	55	5	15	6%
胴(BODY) ★★★★★												
オーガロードA	424	42	45	30	56	49	62	54	32	11	7	87%
オーガロードB	285	42	45	30	56	49	62	54	32	11	7	87%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★												
オーガロードA	283	42	45	30	56	49	62	54	45	0	25	25%
オーガロードB	190	42	45	30	56	49	62	54	45	0	25	25%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★★★★												
オーガロードA	170	42	45	30	56	49	62	54	42	15	18	25%
オーガロードB	114	42	45	30	56	49	62	54	42	15	18	25%

白銀色の肉体を持つ、オーガたちの統率者。『ジェネラスヒール』を使ったのち、オーガと同様の行動パターンで攻めてくる。『ミゼラブルボディ』や『プロテクト』で補助しつつ、胴を狙って攻撃するといい。そのさい、相手をサイレント状態にしておけば、威力の高い『トルネード』(モンスター専用の魔法)を受ける心配もなくなる。

使用する攻撃
- 基 基本攻撃
- 魔 ドレインマインド
- 魔 クリアランス
- 魔 ミゼラブルボディ
- 魔 スタンクラウド
- 魔 ジェネラスヒール
- 魔 トルネード

フロストドラゴン

種族 ドラゴン　レンジ 18
移動系統 歩行(6)　ライブラリNo. 072

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS フロストドラゴン	720	0	152	145	116	毒、マヒ、しびれ、STRダウン、即死、MP吸収、装備干渉系	×	ライムストーン運搬濠(MAP 17-25)、タイムアタックバトル

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	720	34	38	28	42	81	65	43	15	−10	−5	87%
首(NECK) ★★	216	34	38	28	42	81	65	43	19	−6	−1	25%
胴(BODY) ★	540	34	38	28	42	81	65	43	24	−2	1	12%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★★	216	34	38	28	42	81	65	43	29	3	6	25%
尾(TAIL) ★	144	34	38	28	42	81	65	43	12	5	−16	94%

体内に冷気を宿す、ドラゴンの一種。行動パターンはクラウドドラゴンと同じなので、接近することで『フロストブレス』の使用を封じ、頭を攻撃する戦法もそのまま通用する。使うウェポンは切断系がベストだが、『ハーキュリアン』や『スパークアタッチ』を使えば、ほかのタイプでも十分なダメージを与えることが可能だ。

使用する攻撃
- 基 基本攻撃
- 特 テイルアタック
- 特 フロストブレス

ラストクルセイダー

種族 イービル　レンジ 7
移動系統 歩行(8/16)　ライブラリNo. 045

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS ラストクルセイダーA	480	240	134	142	118	毒、マヒ、呪い、即死、MP吸収、シールド&アーマー干渉系	×	キルティア神殿(MAP 18-2)
ラストクルセイダーB	400	180	134	142	118	毒、マヒ、呪い、シールド&アーマー干渉系	○	アイアンメイデン Lv.2

種類	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
胸(CHEST) ★★★												
ラストクルセイダーA	360	45	70	70	70	70	70	70	25	10	36	75%
ラストクルセイダーB	300	45	70	70	70	70	70	70	25	10	36	75%
腹(ABDOMEN) ★★★★★												
ラストクルセイダーA	240	45	70	70	70	70	70	70	10	−5	15	0%
ラストクルセイダーB	200	45	70	70	70	70	70	70	10	−5	15	0%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★												
ラストクルセイダーA	240	45	70	70	70	70	70	70	15	0	26	87%
ラストクルセイダーB	200	45	70	70	70	70	70	70	15	0	26	87%
脚(LEGS) ★★												
ラストクルセイダーA	288	45	70	70	70	70	70	70	10	−5	15	87%
ラストクルセイダーB	240	45	70	70	70	70	70	70	10	−5	15	87%

聖騎士の甲冑が、“魔”に汚染されてモンスターと化したもの。補助魔法で自身を強化したのち、基本攻撃を仕掛けてくる。『ミゼラブルボディ』を使い、さらにサイレント状態にしてから戦うといい。狙うべきリムは、基本攻撃で大ダメージを見込める腹か、チェインアビリティを命中させやすい右腕、左腕、脚のいずれかだ。

使用する攻撃
- 基 基本攻撃
- 魔 ハーキュリアン
- 魔 インビゴレイト
- 魔 プロテクト
- 魔 スタンクラウド

ミノタウロスロード

種族 ビースト　レンジ 16
移動系統 歩行(8/16)　ライブラリNo. 040

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
ミノタウロスロード	540	0	110	130	104	マヒ、STRダウン、即死(はじめて戦うとき)、MP吸収(はじめて戦うとき)、シールド&アーマー干渉系	※	キルティア神殿(MAP 18-4)

※……はじめて戦うときは×、以降は○

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★★	180	45	35	45	25	30	15	55	10	0	5	41%
胸(CHEST) ★★★★★	405	45	35	45	25	30	15	55	8	−3	7	62%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	270	45	35	45	25	30	15	55	10	0	5	50%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★★★★	162	45	35	45	25	30	15	55	38	13	17	37%

使用する攻撃　●基 基本攻撃　●特 ギガラッシュ

肉体の各部に呪文の入れ墨をほどこしているミノタウロス。行動パターンは単純で、おもに基本攻撃を連発してくるのみだ。戦闘能力は、ワイン貯蔵庫に現れるミノタウロスゾンビよりも数段低い。ミノタウロス戦で有効だった、背後にまわりこむ戦法こそ通用しないが、正面から胸を攻撃しているだけで倒せるだろう。

▶有効なウェポンのタイプは切断系。与えるダメージが小さくても『ハーキュリアン』や『ソイルアタッチ』を使いつつ攻撃すれば問題ない。

カーリー

種族 ヒューマン　レンジ 14
移動系統 歩行(10/18)　ライブラリNo. 076

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS カーリー	500	500	142	140	120	毒、マヒ、しびれ、サイレント、呪い、STRダウン、INTダウン、即死、MP吸収、装備干渉系	×	キルティア神殿(MAP 18-7)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	125	25	25	25	25	25	10	60	5	5	5	75%
右腕(R.ARM) ★★★★	125	25	60	25	10	25	25	25	20	5	5	50%
右腕(R.ARM) ★★★★	125	25	25	60	25	10	25	25	5	20	5	75%
左腕(L.ARM) ★★★★	125	25	25	10	25	60	25	25	20	5	5	75%
左腕(L.ARM) ★★★★	125	25	10	25	60	25	25	25	5	5	20	75%
脚(LEGS) ★★★	125	25	25	25	25	10	60	10	5	5	5	75%

使用する攻撃
- ●特 カイザースラスト
- ●特 タイランツメイス
- ●特 ヘヴンズティア
- ●特 レイヴェンアイ
- ●魔 ミゼラブルボディ
- ●魔 アンプロテクト

※リムと使ってくる特殊攻撃の対応は以下のとおり
- ●右腕(背面側)…『カイザースラスト』
- ●左腕(背面側)…『タイランツメイス』
- ●右腕(正面側)…『ヘヴンズティア』
- ●左腕(正面側)…『レイヴェンアイ』

“魔”の影響で動き出した邪神像。補助魔法をまじえつつ特殊攻撃を使ってくる。腕をDYING状態にすれば、その腕が使う特殊攻撃を封じることが可能だ。敵からの魔法で発生したステータス異常を『ハーキュリアン』などで打ち消していれば、補助魔法を使ってくる割合が高くなり、ノーダメージで倒せることもある。

イフリート

種族 ファントム　レンジ 7
移動系統 浮遊(8/24)　ライブラリNo. 058

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS イフリートA	500	180	145	135	122	毒、サイレント、呪い、INTダウン、即死、MP吸収、装備干渉系	×	大聖堂(MAP 19-4)
イフリートB	500	180	145	135	122	毒、サイレント、呪い、INTダウン、即死、MP吸収、装備干渉系	×	避難通路(MAP 21-2)

部位	種類	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	イフリートA	167	50	50	100	50	35	50	50	16	42	28	50%
	イフリート8	167	50	50	100	50	35	50	50	16	42	28	50%
胴(BODY) ★★★★	イフリートA	375	50	50	100	50	35	50	50	10	35	20	45%
	イフリート8	375	50	50	100	50	35	50	50	10	35	20	45%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	イフリートA	250	50	50	100	50	35	50	50	15	40	25	25%
	イフリートB	250	50	50	100	50	35	50	50	15	40	25	25%
脚(LEGS) ★★	イフリートA	300	50	50	100	50	35	50	50	22	38	32	25%
	イフリートB	300	50	50	100	50	35	50	50	22	38	32	25%

火をつかさどる魔神。通常は『ファイアボール』がおもな攻撃手段だが、アシュレイのリスクが高くなるにしたがい『フレイムスフィアLv.3』や『ファイアストーム』を多用し出す。頭をDYING状態にして『フレイムスフィアLv.3』と『ファイアストーム』を封じるか、バトルアビリティの使用をひかえることでリスクの増加を抑えよう。

使用する攻撃
- ●魔 ファイアボール
- ●魔 フレイムスフィアLv.3
- ●魔 ファイアストーム
- ●ア MP100回復

マリッド

種族 ファントム　レンジ 7
移動系統 浮遊(8/24)　ライブラリNo. 062

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS マリッドA	500	180	145	135	122	毒、サイレント、呪い、INTダウン、即死、MP吸収、装備干渉系	×	大聖堂(MAP 19-3)
マリッドB	500	180	145	135	122	毒、サイレント、呪い、INTダウン、即死、MP吸収、装備干渉系	×	避難通路(MAP 21-2)

部位	種類	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	マリッドA	167	50	50	35	50	100	50	50	16	42	28	50%
	マリッドB	167	50	50	35	50	100	50	50	16	42	28	50%
胴(BODY) ★★★★	マリッドA	375	50	50	35	50	100	50	50	10	35	20	45%
	マリッドB	375	50	50	35	50	100	50	50	10	35	20	45%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	マリッドA	250	50	50	35	50	100	50	50	15	40	25	25%
	マリッド8	250	50	50	35	50	100	50	50	15	40	25	25%
脚(LEGS) ★★	マリッドA	300	50	50	35	50	100	50	50	22	38	32	25%
	マリッド8	300	50	50	35	50	100	50	50	22	38	32	25%

水をつかさどる魔神で、行動パターンはイフリートと同じ。どのリムもチェインアビリティの命中率が低めなので、基本攻撃を主体にして戦うほうが無難だ。ちなみに、イフリートやマリッドが使うモンスター専用の魔法は、3ヵ所以上のリムに効果がおよぶケースは少なく、ダメージ量の合計は意外に小さい。

使用する攻撃
- ●魔 アクアブラスト
- ●魔 アヴァランチLv.3
- ●魔 アシッドフロー
- ●ア MP100回復

アイアンクラブ

種族 ビースト　レンジ 18
移動系統 歩行(6)　ライブラリNo. 053

	種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	[illegible]	出現場所
BOSS	アイアンクラブ	375	0	145	137	110	マヒ、しびれ、即死、MP吸収、装備干渉系	×	大聖堂(MAP 19-5)

部位	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
口(MOUTH) ★★	285	55	55	25	45	75	55	55	35	25	15	25%
胴(BODY) ★★★★★	282	55	55	25	45	75	55	55	10	30	30	87%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	188	55	55	25	45	75	55	55	10	30	30	75%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★★	282	55	55	25	45	75	55	55	10	30	30	87%

鉄の甲殻を持つ巨大なカニ。間合いを離していると使ってくる『アクアバブル』は、アーマーさえしっかり装備しておけば、受けても致命的なダメージとはならないだろう。敵の弱点を突くために『スパークアタッチ』を使用したのち、胴を狙って攻撃すればいいが、貫通系の攻撃を使う場合は口を狙うのも悪くない。

使用する攻撃
- [基]基本攻撃
- [特]アクアバブル
- [特]タイダルラッシュ

ジン

種族 ファントム　レンジ 7
移動系統 浮遊(8/24)　ライブラリNo. 056

	種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	[illegible]	出現場所
BOSS	ジン	500	180	145	135	122	毒、サイレント、呪い、INTダウン、即死、MP吸収、装備干渉系	×	大聖堂(MAP 19-9)

部位	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	167	50	100	50	35	50	50	50	16	42	28	50%
胴(BODY) ★★★★	375	50	100	50	35	50	50	50	10	35	20	45%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	250	50	100	50	35	50	50	50	15	40	25	25%
脚(LEGS) ★★	300	50	100	50	35	50	50	50	22	38	32	25%

風をつかさどる魔神。イフリートと同様に、アシュレイのリスクが高くなるにつれて、対象がリム複数である魔法を使う割合を上げてくる。補助魔法と属性魔法で、攻撃の命中率やダメージ量を増やしたのち、届くのであれば頭、そうでない場合は胴を狙っていこう。使うウェポンは打撃系がベスト。貫通系もそこそこ有効だ。

使用する攻撃
- [魔]ライトニングボウ
- [魔]サンダーバーストLv.3
- [魔]サンダーボルト
- [ア]MP100回復

フレイムドラゴン

種族 ドラゴン　レンジ 18
移動系統 歩行(6)　ライブラリNo. 070

	種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	[illegible]	出現場所
BOSS	フレイムドラゴン	750	0	154	143	117	毒、マヒ、しびれ、STRダウン、即死、MP吸収、装備干渉系	×	大聖堂(MAP 19-13)

部位	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	750	40	45	65	45	10	45	45	0	10	13	87%
首(NECK) ★★	185	45	45	65	45	10	45	45	8	−5	−10	25%
胴(BODY) ★	360	45	45	65	45	10	45	45	8	−5	−10	12%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★★	225	45	45	65	45	10	45	45	11	−3	−10	25%
尾(TAIL) ★	256	45	45	65	45	10	45	45	5	−25	3	75%

マグマを力の源としている、ドラゴンの一種。『フレイムブレス』は、間合いが離れているときにのみ使ってくるため、近づけば使用を封じこむことができる。狙うべきリムは頭だが、右脚または左脚に切断系か貫通系の攻撃を当てるのも有効だ。なお、尾は切断系の攻撃に極端に弱いが、攻撃が命中しにくいためオススメできない。

使用する攻撃
- [基]基本攻撃
- [特]テイルアタック
- [特]フレイムブレス

リッチロード

種族 イービル　レンジ 7
移動系統 歩行(6)、テレポート　ライブラリNo. 020

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	[illegible]	出現場所
リッチロード	285	320	137	140	125	サイレント、呪い、STRダウン、即死、MP吸収、シールド&アーマー干渉系(シールド&アーマーを装備していない個体のみ)	※	地下街 西部、大聖堂、アイアンメイデンLv.2、アイアンメイデンLv.3

※……大聖堂に出現する個体は×、ほかは○

部位	HP	属性パラメータ 物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	タイプパラメータ 打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	95	36	59	48	56	51	35	85	6	6	6	62%
胸(CHEST) ★★★	214	36	59	48	56	51	35	85	10	10	10	81%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	143	36	59	48	56	51	35	85	0	0	0	87%
脚(LEGS) ★★★★★	171	36	59	48	56	51	35	85	15	15	15	37%

永きに渡る研究で、高位の魔法を会得したリッチ。基本的には、『カース』などでステータス異常を与えてきたのち、攻撃魔法を使用してくる。『インバリドスペル』を使っておくなどして、万全の態勢で挑みたい。攻撃の狙いどころは、DYING状態にすれば魔法を封じることができる頭か、ダメージを与えやすい右腕と左腕だ。

使用する攻撃
- [基]基本攻撃
- [魔]スピリットサージ
- [魔]フレイムスフィアLv.3
- [魔]アヴァランチLv.3
- [魔]ラディウスLv.3
- [魔]ドレインマインド
- [魔]アンプロテクト
- [魔]サイレントスペル
- [魔]スタンクラウド
- [魔]カース
- [ア]MP25回復

アークドラゴン

種族 ドラゴン　レンジ 18
移動系統 歩行(6)　ライブラリNo. 073

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS アークドラゴン	790	0	156	141	120	毒、マヒ、しびれ、STRダウン、即死、MP吸収、装備干渉系	×	大聖堂(MAP 19-24)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	790	40	45	45	45	45	65	10	15	−10	−5	87%
首(NECK) ★★★	264	40	45	45	45	45	65	10	15	−10	−5	25%
胴(BODY) ★★★	264	45	50	50	50	50	70	20	20	−3	6	12%
右脚(R.LEG)、左脚(L.LEG) ★★	264	40	45	45	45	45	65	10	15	−10	−5	25%
尾(TAIL) ★	160	45	50	50	50	50	70	20	−25	5	10	62%

聖なる力を持つと言われる、ドラゴンの一種。ダメージを与えたうえにMPも減らす『ディバインブレス』を使われると、ほぼ確実に残りMPがゼロになってしまう。『ディバインブレス』を封じる目的もかねて近づいたのち、頭を狙って攻撃していこう。届くのであれば、尾に対して打撃系の攻撃を使うのもいい。

使用する攻撃
- 【基】基本攻撃
- 【特】ディバインブレス
- 【特】テイルアタック

ダオ

種族 ファントム　レンジ 7
移動系統 浮遊(8/24)　ライブラリNo. 060

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS ダオ	500	180	145	135	122	毒、サイレント、呪い、INTダウン、即死、MP吸収、装備干渉系	×	大聖堂(MAP 19-27)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	167	50	35	50	100	50	50	50	16	42	28	50%
胴(BODY) ★★★★	375	50	35	50	100	50	50	50	10	35	20	45%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	250	50	35	50	100	50	50	50	15	40	25	25%
脚(LEGS) ★★	300	50	35	50	100	50	50	50	22	38	32	25%

土をつかさどる魔神。遠距離から魔法を連発してくるうえ、近づこうとすると高速で逃げていく。段差の上へ逃げられると、レンジのせまい攻撃が届かなくなるため、近づくときは段差がない場所へ追いこむこと。ウェポンにはファントム種族に効果的な秘石を装着しておくといいだろう。狙うべきリムは、頭か胴だ。

使用する攻撃
- 【魔】ヴァルカンランス
- 【魔】ガイアストライクLv.3
- 【魔】グラビティ
- 【ア】MP100回復

ナイトメア

種族 ファントム　レンジ 7
移動系統 浮遊(8/24)　ライブラリNo. 064

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS ナイトメア	500	180	145	135	122	毒、サイレント、呪い、INTダウン、即死、MP吸収、装備干渉系	×	大聖堂(MAP 19-29)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	167	50	50	50	50	50	35	100	16	42	28	50%
胸(CHEST) ★★★★	375	50	50	50	50	50	35	100	10	35	20	45%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★	250	50	50	50	50	50	35	100	15	40	25	25%
脚(LEGS) ★★	300	50	50	50	50	50	35	100	22	38	32	25%

闇をつかさどる魔神。『カース』でこちらを呪い状態にしてから、ほかの魔法を使ってくる。『ブレッシング』『インバリドスペル』を使いつつ戦い、MPが不足してきたらアイテムやチェインアビリティ『ゲインマジック』で回復させよう。狙うべきリムは、頭か胸。神聖の属性パラメータを上げた打撃系のウェポンを使うのが理想的だ。

使用する攻撃
- 【魔】デスラブトペイン
- 【魔】メテオインパクトLv.3
- 【魔】カース
- 【ア】MP100回復

ギルデンスターン・第1形態

種族 イービル　レンジ ?
移動系統 歩行(?)　ライブラリNo. —

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	アナライズ	出現場所
BOSS ギルデンスターン・第1形態	?	?	?	?	?	?	?	大聖堂(MAP 19-33)

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
胴(BODY) ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
右腕(R.ARM) ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
左腕(L.ARM) ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
脚(LEGS) ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

“魔”の者となったギルデンスターン。おもに、補助魔法でステータス異常を発生させたのち、基本攻撃や特殊攻撃を使ってくる。発生したステータス異常を回復させつつ追いかけ、胴に攻撃を当てていこう。使うウェポンは打撃系がベスト。敵は神聖と暗黒以外の属性にやや弱いため、『ルフトアタッチ』などの属性魔法が効果的だ。

使用する攻撃
- 【基】基本攻撃
- 【特】ラストアセンション
- 【魔】アンプロテクト
- 【魔】スタンクラウド
- 【魔】ディスペル

ギルデンスターン・第2形態

種族	イービル	レンジ	?
移動系統	飛行(?)	ライブラリNo.	—

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	[illegible]	出現場所
BOSS ギルデンスターン・第2形態	?	?	?	?	?	?	?	?

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
胸(CHEST) ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
胴(BODY) ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
右腕(R.ARM) ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
左腕(L.ARM) ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

使用する攻撃
- 特 ブラディシン
- 魔 ミゼラブルボディ
- 魔 フィブルマインド
- 魔 レイジーボーンズ
- 魔 アンプロテクト
- 魔 サンダーボルト
- 魔 ファイアストーム
- 魔 グラビティ
- 魔 アシッドフロー
- 魔 ジャッジメント
- 魔 アポカリプス

完全なる魔人へと変化をとげたギルデンスターン。ふだんは、アシュレイが立っている足場からやや離れた位置を高速で逃げまわっているため、追いつくことは不可能だ。広範囲を見渡せる画面手前側の外周沿いで待ち、敵が攻撃をするべく近づいてきたときに応戦しよう。

攻撃のさいに狙うべきリムは胸だが、チェインアビリティ以外の攻撃なら頭、右腕、左腕でもいい。弱点はギルデンスターン・第1形態と同様に、神聖および暗黒以外の属性と、打撃系の攻撃だ。なお、攻撃を受けた直後のアシュレイがHPやステータス異常の回復を行なうと、敵はすぐさま遠くへ離れてしまう。敵の攻撃でHPが残り少なくなっても、攻撃を優先させること。

●レンジのせまい攻撃を使う場合は

敵が攻撃体勢になって近づいてきても、レンジのせまいウェポンではまず届かない。その場合は、事前に補助魔法や属性魔法を使っておこう。すると、敵は通常よりも接近して補助魔法を仕掛けてくることが多く、そのときならば、素手による基本攻撃ですら当てることが可能だ。

●「ブラディシン」への対処法

敵のHPをはじめて約200および約600減らしたときか、アシュレイが足場の中心付近に長くとどまっているときに、敵は上空へ飛んだのち『ブラディシン』を使ってくる。そのさい、真上からの視点に変わってから、攻撃がくるまでのあいだは行動できるので、シールドを装備したりHPやリスクを全回復させることで、致命的なダメージを受ける可能性を減らしておこう。むろん、ディフェンスアビリティ『デモンスケイル』などでダメージの軽減にも挑んだほうがいい。

なお、視点が変わったあと、攻撃を行なう直前に足場の上を敵が横切るのだが、このときに『ドレインハート』以外の攻撃でダメージを与えると、『ブラディシン』の使用を阻止できる。

◀ギルデンスターン・第2形態が距離をおいているときは、外周のフチに立ち、リラックスモードでリスクなどを自然回復させつつ待つ。

◀敵がこちらへ近づいてきたら、レンジの広い攻撃で迎え撃つか、敵からの攻撃の直前または直後に近づいて、攻撃を行なおう。

▶補助魔法を使ってくるときだけは、外周沿いまで身体を寄せてくることが多い。このときなら、レンジのせまい攻撃でも届く。

◀敵が足場の真上を通過するときにダメージを与えると、『ブラディシン』を止めることが可能。実行するのは難しいが、狙ってみる価値はある。

デス

種族	イービル	レンジ	7
移動系統	歩行(6)、テレポート	ライブラリNo.	021

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	[illegible]	出現場所
デス	350	500	145	145	130	毒、サイレント、呪い、リジェネ、STRタウン、INTタウン、AGLダウン、即死、すべての魔法	×	地下街 西部、アイアンメイデン Lv.2

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★★★	222	38	61	50	58	53	100	32	9	9	9	50%
胴(BODY) ★★	500	38	61	50	58	53	100	32	15	15	15	97%
右腕(R.ARM)、左腕(L.ARM) ★★★★★	333	38	61	50	58	53	100	32	0	0	0	75%
脚(LEGS) ★★★★★	400	38	61	50	58	53	100	32	20	20	20	25%

"魔"に魅せられた者の魂を狩る死刑執行人。あらゆる魔法を無効化する能力を持つ。おもに、補助魔法でステータス異常を発生させてから攻撃魔法を使ってくる。頭をDYING状態にして魔法を封じることは可能だが、念のため『インバリドスペル』も使っておきたい。狙うべきリムは胴、右腕、左腕のいずれか。弱点は暗黒属性だ。

使用する攻撃
- 基 基本攻撃
- 魔 ラディウスLv.4
- 魔 メテオインパクトLv.4
- 魔 インライテン
- 魔 ポイズンミスト
- 魔 カース
- 魔 グラビティ
- 魔 アシッドフロー
- ア MP25回復

シュリーカー

種族	イービル	レンジ	6
移動系統	歩行(8/16)	ライブラリNo.	038

種類	HP	MP	STR	INT	AGL	無効化する効果	[illegible]	出現場所
シュリーカー	160	150	130	125	145	シールド&アーマー干渉系	○	アイアンメイデン Lv.2

部位	HP	物理	風	火	土	水	神聖	暗黒	打撃	切断	貫通	チェイン命中率
頭(HEAD) ★★★	54	15	2	7	18	27	25	2	15	8	2	75%
胴(BODY) ★	120	15	2	7	18	27	25	2	12	4	−5	100%
右腕(R.ARM) ★★★★	80	15	2	7	18	27	25	2	10	5	0	88%
左腕(L.ARM) ★★★	80	15	2	7	18	27	25	2	10	5	0	100%
脚(LEGS) ★★	96	15	2	7	18	27	25	2	10	5	0	75%

悪霊にとりつかれた人形。遠距離では補助魔法を、近距離では基本攻撃を使ってくることが多い。基本攻撃や魔法などを命中させにくいので、チェインアビリティを活用しよう。『バニッシュ』を使う個体もいるため、安全にいくなら『インバリドスペル』を使ったり、『ドレインマインド』などで敵のMPをゼロにしてしまうといい。

使用する攻撃
- 基 基本攻撃
- 魔 バニッシュ
- 魔 ミゼラブルボディ
- 魔 フィブルマインド
- 魔 レイジーボーンズ

ダマスクスクラブ

種族 ビースト レンジ ？
移動系統 歩行(?) ライブラリNo. 054

ダマスクス並みに硬い甲殻を持つ巨大ガニ。遠距離では『アクアバブル』、近距離では基本攻撃や『タイダルラッシュ』を使ってくる。弱点は火属性と打撃系。打撃系のウェポンに、ビーストの種族パラメータや火の属性パラメータを上げる秘石を装着し、『スパークアタッチ』を使いつつ戦うのが理想だ（敵をAGLダウンか呪い状態にすれば、さらに有利になる）。命中率とダメージ量のバランスを考慮すると、胴が狙い目。

ダマスクスゴーレム

種族 イービル レンジ ？
移動系統 歩行(?) ライブラリNo. 048

ダマスクス製の巨大人形。行動パターンはゴーレムと同じで、遠距離では『グラナイトパンチ』を、近距離では基本攻撃を使ってくる。風属性および打撃系が弱点なので、『ルフトアタッチ』や打撃系のウェポンが有効。攻撃するときは、基本攻撃、チェインアビリティともに命中させやすい、右腕か左腕を狙うといい。ちなみに、背後にまわりこむ戦法が、ハーピーに使った場合と同程度に通用する（→P.188）。

ワイバーンクイーン

種族 ドラゴン レンジ ？
移動系統 歩行(?) ライブラリNo. 067

ワイバーンたちの頂点に立つモンスター。遠距離で使ってくる『ファイアブレス』の威力が高いので、接近戦を挑もう。狙うべきリムは、基本攻撃主体でいくなら頭、チェインアビリティを多用するなら尾だ。ただし、チェインアビリティ以外の攻撃は命中させにくいため、敵をAGLダウン状態や呪い状態にしておきたい。属性パラメータが全体的に低く、『スパークアタッチ』などの属性魔法が高い効果を発揮する。

ダークドラゴン

種族 ドラゴン レンジ ？
移動系統 歩行(?) ライブラリNo. 074

魔界より現れた邪悪なドラゴン。使ってくる攻撃はいずれも威力が高いが、なかでも毒効果を持つ『ポイズンブレス』は危険。近づけば『ポイズンブレス』を使わなくなるため、接近戦を挑むといい。近づいたら、ドラゴンの種族パラメータと神聖の属性パラメータを上げたウェポン（タイプは問わず）で、頭か尾を攻撃しよう。なお、STRダウン状態やアイテムダウン状態にはできないが、呪い状態にすることは可能だ。

ラーヴァナ

種族 ヒューマン レンジ ？
移動系統 歩行(?) ライブラリNo. 077

"魔"を動力とする機械仕掛けの邪神像。『ジェネラスヒール』と『レイジーボーンズ』を使用後、4本ある腕ごとに異なる特殊攻撃を使ってくる。特殊攻撃の種類や腕との対応、リムごとの弱点は、カーリーと同じ（→P.194）。敵の魔法で発生したステータス異常をそのつど打ち消していれば、敵が魔法を多用してくるようになるため、特殊攻撃を受ける危険性が減る。この戦法は、敵の頭をDYING状態にしていないかぎり有効だ。

ドラゴンゾンビ

種族 アンデッド レンジ ？
移動系統 歩行(?) ライブラリNo. 075

ドラゴンの屍が"魔"の力で動き出したもの。おおまかにわけて、遠距離では『ロトンブレス』、近距離では基本攻撃や『テイルアタック』を使ってくる。いずれも威力が高いので、『プロテクト』を使ったり、敵を呪い状態にするなどして、受けるダメージを減らしたい。敵の弱点は、神聖属性と貫通系。フトコロに入りこみ、頭を狙って攻撃を行なおう。なお、敵の種族はアンデッドだが、『イクソシズム』は効かない。

オーガゾンビ

種族 アンデッド レンジ ？
移動系統 歩行(?) ライブラリNo. 051

邪悪な魔術により、生ける屍となったオーガ。デスとともに登場し、一定距離をたもちつつ基本攻撃を仕掛けてくる。『イクソシズム』は効かないが、弱点である神聖属性や貫通系の攻撃を胴に当てていけば、それほど苦戦することなく倒せるはずだ。最初にSTRダウン状態か呪い状態にしておくと、より安全に戦える。ちなみに、危険度はデスのほうが高いので、オーガゾンビへの攻撃はあとまわしにするといいだろう。

？？？

種族 ヒューマン レンジ ？
移動系統 浮遊(?) ライブラリNo. 078

神とも悪魔とも知れぬ存在。『ジェネラスヒール』を使いつつ、遠距離では『ジャッジメント』などのモンスター専用魔法を、近距離では4本ある腕ごとに異なる特殊攻撃を使ってくる。各リムの弱点はカーリーと同じなので（→P.194）、特定のパラメータを上げたウェポンで弱点を狙う戦法が有効だ。なお、敵のリジェネ状態を『レイジーボーンズ』などで打ち消していれば、あまり特殊攻撃を使ってこなくなる。

モンスター使用攻撃 DATABASE

モンスターが使用してくる攻撃をリストにまとめてみた。アシュレイが使える攻撃と同じもの以外に、専用の攻撃もあるのだ。

リストの見かた

●特殊攻撃

●古代語魔法(ハイエンシェント)

●魔法　●ブレイクアーツ

●アイテム効果

❶名前……攻撃の名前。
❷属性……攻撃の属性。
❸タイプ……攻撃のタイプ。
❹増加リスク……攻撃時に増えるリスクの量。
❺レンジ……攻撃のレンジ。「?」は、具体的な数値が確定できないもの。
❻ドーム……ターゲットドームの形状(→P.61)。実際には表示されない。「?」は、具体的な形状が確定されないもの。
❼対象……攻撃の効果範囲(→P.61)。
❽消費MP……魔法を使用するときに消費するMPの量。
❾解説……攻撃の説明。
❿使用モンスター……その攻撃を使ってくる可能性があるモンスター(五十音順に掲載)。

※攻撃の並び順は、特殊攻撃が五十音順、古代語魔法が属性順、それ以外については、魔法がP.66〜、ブレイクアーツがP.71〜、アイテム効果がP.120〜にそれぞれ掲載しているデータリストと、同じ並び順になっている

●特殊攻撃

名前	属性	タイプ	増加リスク	レンジ	ドーム	対象	解説	使用モンスター
アクアバブル	水	打撃	3	?	?	リム複数	口から出した強酸性の泡によって攻撃する。	アイアンクラブ、クラブジャイアント、タマスクスクラブ
アクリッドウーズ	物理	打撃	2	9	球体	リム単体	粘着力の強い不定形の触手で襲い、強酸性の体液で溶解させる。	スライム
アシッドスニーズ	暗黒	打撃	2	8	球体	リム単体	強酸性ガスを浴びせかける。	スライム
アシッドブレス	土	打撃	2 (3)	?	?	リム複数	酸性の息吹で対象を包みこむ。	アースドラゴン(増加リスク3)、バジリスク(増加リスク2)
カイザースラスト	風	打撃	1	13	球体	リム単体	右腕のアックスからくり出される一撃。●特殊効果:マヒ	カーリー、ラーヴァナ
ギガラッシュ	物理	打撃	5	10	球体	リム単体	巨体を宙に舞わせて、強烈な頭突きを見舞う。	ミノタウロス、ミノタウロスゾンビ、ミノタウロスロード
グラナイトパンチ	物理	打撃	5	24	円柱縦	リム単体	全体重を乗せて強烈なパンチを放つ。	アイアンゴーレム、ゴーレム、タマスクスゴーレム
サンダーブレス	風	打撃	3	?	?	リム複数	電気を帯びた息吹で攻撃する。	クラウドドラゴン
スタンブラスト	暗黒	貫通	2	12	球体	リム単体	邪悪な眼光でダメージを与える。●特殊効果:マヒ	ダークアイ
スパイラルシェル	水	貫通	2	10	球体	リム単体	超高圧の水撃を放出する。	キラーフィッシュ
タイダルラッシュ	水	打撃	5	14	球体	リム単体	身体を横回転させながら突進する。	アイアンクラブ、クラブジャイアント、ダマスクスクラブ
タイランツメイス	土	打撃	1	13	球体	リム単体	左腕のメイスからくり出される一撃。●特殊効果:しびれ	カーリー、ラーヴァナ
ディバインブレス	神聖	打撃	3	?	?	リム複数	口から神気の息吹を吐きつける。●特殊効果:MP減少	アークドラゴン
テイルアタック	物理	打撃	5	20	球体	リム単体	身体を反転させ、尾を振るって強烈な一撃を放つ。	各種ドラゴン
デヴァイタライズ	暗黒	貫通	2	14	球体	リム単体	歌声で対象の霊的エネルギーを拡散させる。●特殊効果:HP吸収	ハーピー
ナミングニードル	物理	切断	4	9	球体	リム単体	腕の先についているカギ爪で切り裂く。●特殊効果:しびれ	ミミック
ナミングフック	物理	貫通	4	9	球体	リム単体	鋭いカギ爪でダメージを与える。●特殊効果:しびれ	ガーゴイル
ファイアブレス	火	打撃	3	?	?	リム複数	炎または高熱の息吹を浴びせる。	ドラゴン、ヘルハウンド、各種ワイバーン
ブラスフェミー	暗黒	貫通	2	14	球体	リム単体	その歌声で悪霊を呼び集めて襲わせる。●特殊効果:呪い	ハーピー
ブラッドサック	物理	切断	4	9	球体	リム単体	鋭い牙でかみつく。●特殊効果:HP吸収	スティージ
ブラディシン	神聖&暗黒	打撃&貫通	15	?	?	リム複数	"血塗れの罪"から、光と闇が混在した波動を放つ。	ギルデンスターン·第2形態
ブラディマーダー	暗黒	打撃	3	10	球体	リム単体	死神の鎌の力を借りて、相手に斬りかかる。	レイス
フレイムブレス	火	打撃	3	?	?	リム複数	炎の息吹によって焼きつくす。	フレイムドラゴン
フロストブレス	水	打撃	3	?	?	リム複数	冷気の息吹を口から吐きかける。	フロストドラゴン
ヘヴンズティア	火	切断	1	13	球体	リム単体	右腕のソードからくり出される一撃。●特殊効果:MP減少	カーリー、ラーヴァナ
ポイズンスニーズ	土	打撃	2	9	球体	リム単体	毒性の強いガスを吹き出す。●特殊効果:毒	ポイズンスライム
ポイズンブレス	暗黒	打撃	3	?	?	リム複数	猛毒の息吹を吐き出す。●特殊効果:毒	ダークドラゴン
ポルターガイスト	暗黒	打撃	3	10	球体	リム単体	召喚された低級な動物霊が、石や小さな岩などを投げつける。	レイス
マインドブラスト	物理	貫通	2	?	?	リム単体	一点に集中させた霊的エネルギーを放出する。	ゴースト、シャドウ、レイス
ラストアセンション	物理	打撃	5	?	?	リム複数	周囲にさまよう魂をいけにえにして、霊的パワーをソードに宿して振るう。	ギルデンスターン·第1形態
レイヴェンアイ	水	貫通	1	13	球体	リム単体	左腕のスピアからくり出される一撃。●特殊効果:毒	カーリー、ラーヴァナ
ロトンブレス	暗黒	打撃	3	?	?	リム複数	口から腐食ガスを吐く。	ドラゴンゾンビ

●古代語魔法(ハイエンシェント)

名前	属性	消費MP	レンジ	ドーム	対象	解説	使用モンスター
トルネード	物理	35	?	?	リム複数	気圧を急激に下げ、強烈な竜巻を生み出す。	オーガロード
サンダーボルト	風	35	?	?	リム複数	周囲の空気に大量の電気エネルギーを帯電させる。	ギルデンスターン·第2形態、ジン
ファイアストーム	火	35	?	?	リム複数	地中から超高温の可燃ガスを呼び、対象を炎で包みこむ。	イフリート、ギルデンスターン·第2形態
グラビティ	土	35	?	?	リム複数	空間全体の重力を急激に強める。	ギルデンスターン·第2形態、ダオ、デス
アシッドフロー	水	35	?	?	リム複数	強酸性の雨を降らせる。	ギルデンスターン·第2形態、デス、マリッド
ジャッジメント	神聖	65	?	?	リム複数	周辺の空間を天界につなげ、聖なる光のエネルギーで攻撃する。	ギルデンスターン·第2形態
アポカリプス	暗黒	65	?	?	リム複数	魔王ティオスの邪悪な波動を放出する。	ギルデンスターン·第2形態

●魔法

攻撃魔法(ウォーロック)

名前	使用モンスター
ソリッドショック	ゴースト、ゾンビメイジ、ダークアイ、ナイトストーカー、レイス
ライトニングボウ	インプ、エアエレメンタル、ゴースト、シャドウ、ジン、聖印騎士、ゾンビメイジ、ダークアイ
ファイアボール	イフリート、インプ、ゴースト、シャドウ、聖印騎士、ゾンビメイジ、ダークアイ、ファイアエレメンタル
ヴァルカンランス	アースエレメンタル、インプ、ゴースト、シャドウ、聖印騎士、ゾンビメイジ、ダークアイ、ダオ
アクアブラスト	インプ、ウォータエレメンタル、ゴースト、シャドウ、聖印騎士、ゾンビメイジ、ダークアイ、マリッド
スピリットサージ	リッチ、リッチロード、レイス
デスラブトベイン	ダークアイ、ダークエレメンタル、ナイトメア、レイス
バニッシュ	シュリーカー、ハーピー
イクスプロジョンLv.1	デュエイン、リッチ
イクスプロジョンLv.2	インプ、レイス
サンダーバーストLv.1	エアエレメンタル、リッチ
サンダーバーストLv.2	エアエレメンタル、グリッソム、シャドウ、リッチ、レイス
サンダーバーストLv.3	ジン
フレイムスフィアLv.1	ファイアエレメンタル、リッチ
フレイムスフィアLv.2	シャドウ、ファイアエレメンタル、レイス
フレイムスフィアLv.3	イフリート、リッチロード
ガイアストライクLv.1	アースエレメンタル、リッチ
ガイアストライクLv.2	アースエレメンタル、インプ、シャドウ、リッチ
ガイアストライクLv.3	ダオ
アヴァランチLv.1	ウォータエレメンタル、リッチ
アヴァランチLv.2	ウォータエレメンタル、シャドウ、レイス
アヴァランチLv.3	マリッド、リッチロード
ラディウスLv.1	リッチ
ラディウスLv.2	インプ、レイス
ラディウスLv.3	リッチロード
ラディウスLv.4	デス
メテオインパクトLv.1	リッチ、ダークエレメンタル
メテオインパクトLv.2	レイス
メテオインパクトLv.3	ナイトメア
メテオインパクトLv.4	デス
ドレインハート	オークリーダー、クイックシルバー、ダーククルセイダー、デュラハン
ドレインマインド	オーガロード、オークリーダー、クイックシルバー、グリッソム、グレムリン、デュラハン、ハーピー、リッチ、リッチロード、各種エレメンタル

●魔法

名前	使用モンスター
回復魔法(シーアルジー)	
ヒール	オーガ、オークリーダー、グレムリン、ゴブリンリーダー、シトニー、聖印騎士、ニーチ、リッチ
リストレイション	聖印騎士
ブレッシング	オークリーダー、ニーチ
クリアランス	オーガロード、グリッソム
ジェネラスヒール	オーガロード、ラーヴァナ
属性魔法(エンチャント)	
ルフトアタッチ	オークリーダー
スパークアタッチ	オークリーダー
ソイルアタッチ	オークリーダー
フロストアタッチ	オークリーダー、ナイトストーカー

名前	使用モンスター
補助魔法(ソーサリー)	
ハーキュリアン	オークリーダー、グレムリン、聖印騎士、ゾンビメイジ、デュラハン、ラストクルセイダー
ミゼラブルボディ	オーガロード、オークリーダー、カーリー、ギルテンスターン・第2形態、ゴースト、ゴブリンリーダー、シュリーカー、ティーガー、デュラハン、ナイトストーカー、リッチ
インライテン	デス
フィブルマインド	ギルテンスターン・第2形態、ゴースト、シュリーカー、ゾンビメイジ、ダークアイ、リッチ
レイジーボーンズ	ギルテンスターン・第2形態、グレムリン、ゴースト、シュリーカー、ラーヴァナ
プロテクト	オークリーダー、グレムリン、シトニー、聖印騎士、ダーククルセイダー、ラストクルセイダー
アンプロテクト	オークリーダー、カーリー、ギルテンスターン・第1&第2形態、グレムリン、ゴースト、ナイトストーカー、リッチ、リッチロード
サイレントスペル	オーガ、クイックシルバー、グレムリン、ティーガー、リッチ、リッチロード、レイス
スタンクラウド	インプ、ギルテンスターン・第1形態、グレムリン、ゴブリンリーダー、ラストクルセイダー、リッチロード
ポイズンミスト	インプ、グレムリン、ゴブリンリーダー、ゾンビメイジ、デス、デュエイン、デュラハン、リッチ、レイス
カース	デス、ナイトメア、リッチロード、レイス
ディスペル	ギルテンスターン・第1形態、クイックシルバー、ゴブリンリーダー、デュラハン

●ブレイクアーツ

名前	使用モンスター
裂帛双重突	ローゼンクランツ
黒斬破	ローゼンクランツ
桜花円舞	ローゼンクランツ
飛蝶乱舞	ローゼンクランツ
ベアクラッシュ	ティーガー
煉獄魔人斬	ティーガー

名前	使用モンスター
破鋼秘点	ティーガー
イメディックボム	ティーガー
ボーンクラッシュ	ニーチ
迅雷爆裂打	ニーチ
輪焔殺	ニーチ
ヘクターブロウ	ニーチ

●アイテム効果

名前	解説	使用モンスター
HP50回復	HPを約50回復する(キュアルートと同効果)。	ローゼンクランツ
MP25回復	MPを約25回復する(マナルートと同効果)。	ウォータエレメンタル、エアエレメンタル、デス、リッチロード
MP50回復	MPを約50回復する(マナバルブと同効果)。	デュエイン
MP100回復	MPを約100回復する(マナリキッドと同効果)。	アースエレメンタル、イフリート、ウォータエレメンタル、エアエレメンタル、シン、ダークエレメンタル、タオ、ナイトメア、ファイアエレメンタル、マリノト
リスク10回復	リスクを約10回復する。	オーガ、オークリーダー、グレムリン
HP&リスク25回復	HPとリスクを約25ずつ回復する(錬金術士の試薬と同効果)。	聖印騎士
マヒ回復	マヒ状態を回復する(世界樹の涙と同効果)。	ゴブリンリーダー、聖印騎士
毒回復	毒状態を回復する(精霊の祈りと同効果)。	聖印騎士
しびれ回復	しびれ状態を回復する(聖霊の祝福と同効果)。	ゴブリンリーダー、聖印騎士、ティーガー、ニーチ
呪い回復	呪い状態を回復する(天使の微笑みと同効果)。	聖印騎士
マヒ·毒·しびれ回復	マヒ、毒、しびれ状態を回復する(万能薬と同効果)。	オーガ、オークリーダー、グレムリン
魔法効果解除	マヒ、毒、しびれ、呪い以外のステータス異常を回復する(羽虫の薬酒と同効果)。	聖印騎士、ティーガー、ナイトストーカー、ニーチ

ULTIMANIA式 遊びかたの提案　MONSTER編

タイムアタックバトルを合計4.10秒でクリアしよう!

全コースを規定時間内にクリアすると「時の征服者」の称号が得られるタイムアタックバトル。称号を獲得するだけなら、それほど難しくはないが、どうせやるなら究極の最速タイムに挑戦してみよう。

「タイムアタックバトル」とは何か?

「タイムアタックバトル」とは、特定のモンスターをいかに短時間で倒せるかに挑戦するバトルのことで、計8つのコースで構成されている。レアモンデ砦にある、刻印で封印された扉に入ると、各扉に対応した場所へ移動したのち、そこを守るモンスターと戦うことになるのだ。登場するのは、それまでに戦ったことがあるボスモンスター。能力値や装備は同じだが、戦利品を落とす確率や、落とす道具の種類は変わっている。このバトルでしか入手できない、貴重な装備を落とす敵もいるので、何度も挑戦してみるといいだろう。

各コースには参考タイム(=リファレンスタイム)が設定されており、そのタイム以内で敵を倒せば、コースごとのランキング(=プレイヤータイム)に登録される。ランキングは上位3位までで、すべての部屋のプレイヤータイムに記録が登録されれば、「時の征服者」の称号が手に入るのだ(右図参照)。

◀タイムアタックバトルをくり返していれば、貴重なアイテムを手に入れることができるかも。

タイムアタックバトルで称号を獲得するまでの流れ

(3位まで登録されていない場合)リファレンスタイム以内にボスモンスターを倒す / (3位まで登録されている場合)3位のタイムよりも早くボスモンスターを倒す

▼

プレイヤータイムに登録される

▼

すべてのコースでリファレンスタイムを上まわる(=プレイヤータイムに登録される)

▼

称号「時の征服者」を獲得

各コースの扉を封じている刻印

下の図は、レアモンデ砦の扉を封じている刻印と、その扉に対応しているコース&出現モンスターをまとめたものだ。なお、コース3以降の扉の刻印は、アイアンメイデン内の1周目では行けない場所にある。そのため、すべてのコースに挑戦するには、最低でも1回はゲームをクリアしなければならない。

タイムアタックバトルにおける究極の戦略とは？

タイムアタックバトル中は、画面下にタイムカウントが表示される。ただし、時間がカウントされるのは、アシュレイが移動可能な状況のときのみ。攻撃中(敵の攻撃も含む)やバトルアビリティ使用時、コマンド画面などを開いているときは、タイムカウントが停止しているのだ。この特徴を踏まえて考えると、「コースに入る前からバトルモードにしておき、もっともレンジが広い攻撃をギリギリ届く間合いから行ない、その攻撃1発だけで敵を倒す」のが最速タイムを出すための理想と言える。すべての攻撃手段のなかでもっともレンジが広いのは、素手のブレイクアーツ『紅蓮掌』。しかし、この攻撃は与えるダメージが少なく、一撃で相手を倒すのは困難だ。

そこで、『紅蓮掌』の威力を高めるために、下で紹介している方法で覇王の霊薬を集め、アシュレイのSTRを999にしよう。ちなみに、覇王の霊薬を使うさいには事前にセーブをしておき、「STR+4」が出なかったときはロードしてやり直すと効率的だ。なお、次ページからのコース別戦略は、アシュレイのSTRが999であることを前提としている。

●1周目……まず、地下墓地『復讐を誓った広間』(MAP 2-1)にある練習用ドール(5%の確率で覇王の霊薬を落とす)を倒す。その後、いったんワイン貯蔵庫へ行き、ふたたびもどってくれば、練習用ドールが復活するので、これをくり返していく。

●2周目以降……右記を参照。

◀究極の戦略を実行すれは、こんなタイムが出せる。8コースを合計4.10秒でクリアする手順を次ページから紹介しよう。

2周目以降で効率よく覇王の霊薬を集める方法

▲アシュレイのHPを150以下にして(→P.312)、地下街 西部(MAP 7-21)と市街地 西部(MAP 4-7)を往復するのだ

◀地下街 西部にいるデュラハンを倒すと、6%の確率で覇王の霊薬を落とす

◀デュラハンを復活させるため、いったん別のエリア(市街地 西部)へ移動

◀これをひたすらくり返して覇王の霊薬を集めるのが、もっとも効率的だ

覇王の霊薬を集める手間を省略したいなら

アシュレイのSTRを999にするには、かなりの時間と労力が必要だ。その手間をはぶきたい人は、最強のクロスボウを使うといい(以降のコース別戦略には、最強のクロスボウを使った方法も併記)。ただし、このクロスボウは『紅蓮掌』よりレンジがせまいため、タイム的にはややおとってしまう。また、一撃で倒すのはまず不可能なので、チェインアビリティ主体で戦うことになる。そのため、チェインアビリティをつなげるテクニックが必要となるのだ。

◀ラッグクロスボウを4つ集め、ある手順で合成していくと、最強のクロスボウができあがる

タイムアタックバトル コース1
ミノタウロスを撃滅せよ！

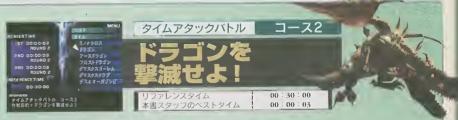
リファレンスタイム	00：25：00
本書スタッフのベストタイム	00：00：86

ジャンプのタイミングと操作がカギ

ワイン貯蔵庫『永遠の愛を誓った職人の処刑場』(MAP 1-14)は、入口が高い位置にあるため、ミノタウロスに向かってまっすぐ近づこうとすると、高台のフチに引っかかったり、着地時のスキが大きくなり(→P.232)、かなりのタイムロスになってしまう。そこで、「GO」の表示中から◉ボタンを連打しておき、アシュレイが行動可能になったら、即座に右手斜め前方の一段低い地点(左下の写真を参照)へ跳び移ろう。この地点なら、入口との高低差が1ブロック分しかないため着地のスキが小さく、L2ボタンを押しっぱなしにしておけば着地した瞬間に短縮コマンド画面を開くことが可能だ。なお、少しでも左(もしくは前方)に行くと落ちてしまうぐらいのギリギリの場所に着地しなければ、『紅蓮掌』のターゲットドームを開いてもミノタウロスまで攻撃が届かない場合があるので注意。

◀着地する地点はここがベスト。とくに最強のクロスボウ使用時は、わずかなズレも許されない。

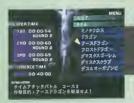
●最強のクロスホウでの戦略

上記の戦略がそのまま流用できる。

その場からブレイクアーツを撃て！

地下教会『邪心を清めた礼拝堂』(MAP 3-12)は部屋自体がせまく、ブレイクアーツ『紅蓮掌』ならば、入口から1歩も移動せずにドラゴンを攻撃することが可能。やりかたも簡単で、「GO」の表示中からL2ボタンを押しっぱなしにしておくだけだ。ただし、短縮コマンド画面を開くときには0.01〜0.03秒のズレが生じるので、毎回同じタイミングで開けるとはかぎらない。

●最強のクロスホウでの戦略

最強のクロスボウは『紅蓮掌』よりレンジがせまいため、入口から攻撃することはできない。0.10秒前進後にターゲットドームを開けば、ドラゴンまで攻撃が届くはずだ。ただし、前進する距離がカンペキでも、目標地点に到達する前にターゲットドームや短縮コマンド画面を開いてしまうと、攻撃が敵に届かない。つまり、ターゲットドームをこまめに開いて前進距離を調整する、といったテクニックは使えないわけだ。これは、以降のコースでも同様なので注意。

▶クロスボウ使用時は、0.10秒前進してターゲットドームを開けば、ギリギリでドラゴンまで届く。

タイムアタックバトル　コース3
アースドラゴンを撃滅せよ！

リファレンスタイム	00：40：00
本書スタッフのベストタイム	00：00：56

前進する時間は地形でつかめ！

これ以降のコースでは、すべてモンスターに接近してから短縮コマンド画面を開くことになる。よって、より早く敵へ接近できるよう、扉に入る前に妖精の羽を使い、アシュレイをクイック状態にしておかなければならない。

アースドラゴン戦はコース2とは対照的で、短縮コマンド画面を開く前に、かなり前進する必要がある。前進する時間は0.56秒だが、これを正確に実行するのはかなりむずかしい。そこで、アシュレイと地形の位置関係を見て、何秒前進したかの目安にしよう。具体的には、草地になっている部分と土の部分との境界線にさしかかる直前で、L2ボタンを押すようにすればいい(左の写真を参照)。

◀アシュレイの足元に注目。この位置で短縮コマンド画面を開き、『紅蓮掌』で攻撃するのだ。

●最強のクロスボウでの戦略

基本的には、ブレイクアーツを使用する場合と同じだが、前進する時間は0.63秒になる。ちょうど、草地の部分と土の部分との境界線上で◉ボタンを押せばいいだろう。

タイムアタックバトル　コース4
フロストドラゴンを撃滅せよ！

リファレンスタイム	00：50：00
本書スタッフのベストタイム	00：00：23

敵の頭の引きかたがタイムを決める

基本的には、0.23秒前進後に短縮コマンド画面を開けばOK。ただし、以下の2点に注意。

Ⓐ フロストドラゴンは、バトル開始直後に頭を後方へ引くという動作を行なうが、その「頭を引く距離」が大きい場合と小さい場合がある(実際には肉眼で見わけられないような、微妙なちがい)。頭を大きく引かれてしまうと、『紅蓮掌』がフロストドラゴンまで届かず、やり直すハメになってしまうのだ。

Ⓑ フロストドラゴンには、こちらの攻撃を回避されやすい。そうなると、ふたたび短縮コマンド画面を開いて攻撃しなければならないため、大幅なタイムロスになってしまう。扉に入る前にあらかじめ『インビゴレイト』を使い、AGLを上げて(命中率をアップさせて)おくといい。

◀フロストドラゴンの頭の引きかたによっては、カンペキな場所からでも『紅蓮掌』が届かない。

●最強のクロスボウでの戦略

0.33秒前進して攻撃。基本攻撃が回避されても、チェインアビリティをつなげていけばダメージを与えられるのが利点だ。

タイムアタックバトル　コース5
ダマスクスゴーレムを撃滅せよ！

リファレンスタイム	01：00：00
本書スタッフのベストタイム	00：00：46

前進時間は距離かタイムで判断

0.46秒前進してから短縮コマンド画面を開いて『紅蓮掌』を出そう。ただし、忘れられた坑道『罪無き人を殺めた広間』(MAP 22-2)は暗く、アシュレイと地形の位置関係では、何秒前進したかを判断しづらい。そこで、アシュレイと敵との距離か、画面下のタイムカウントを判断基準にするといい。ただし、前者は感覚に頼るため、多少ズレることがある。後者は、「GO」の表示が消えてからタイムカウントが開始される(移動可能になる)までにわずかなタイムラグがあるので、タイミングを取りづらいのが欠点だ。

◀前者の方法を使う場合は、アシュレイと敵の位置関係がこれぐらいのときにL2ボタンを押す。

▶後者の方法は、この表示が消えてタイムカウントがはじまるまでのわずかな時間差がネックだ。

●最強のクロスボウでの戦略

0.53秒前進後に攻撃すればOK。

タイムアタックバトル　コース6
ダマスクスクラブを撃滅せよ！

リファレンスタイム	01：25：00
本書スタッフのベストタイム	00：00：43

基本はダマスクスゴーレムと同じ

コース6は0.43秒前進したのち、短縮コマンド画面を開いて『紅蓮掌』。羽虫の森 東部『大自然を確認した広場』(MAP 20-3)は、コース3のように地形が草地の部分と土の部分にわかれているものの、0.43秒前進した地点には、とくに目印になるようなものがない。コース5と同様の方法で、何秒前進したかを判断しよう。

◀位置関係で判断する場合は、お互いの距離がこれぐらいのときに短縮コマンド画面を開こう。

●最強のクロスボウでの戦略

前進する時間は0.50秒。ただし、その時点で攻撃が届くリムは、チェインアビリティの命中率が低い腕のみ。敵を倒すまでチェインアビリティをつなげる自信がないのであれば、さらに前進して胴を狙うのも手だ。

▶前進する時間がやや長くなってしまうものの、胴を狙えばチェインアビリティを当てやすい。

タイムアタックバトル コース7
デス&オーガゾンビを撃滅せよ!

リファレンスタイム	01：00：00
本書スタッフのベストタイム	00：01：03

3つの関門をくぐり抜けろ!!

もっとも運に左右されやすい、タイムアタックバトルの最難関コース。手順は以下のとおりだが、❶〜❸が成功するか否かはすべて運しだいなので、ベストタイムを出すには幸運が連続するまでプレイしつづける根気が必要だ。

❶まずは、0.83秒前進してから『紅蓮掌』のターゲットドームを開く。こちらの攻撃がオーガゾンビに届けばOK。

◀アナログ入力なら正面や左方向に0.76秒前進すればOK。上の写真のタイムはアナログ入力で出したもの。

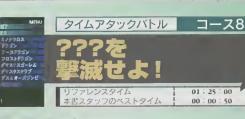
❷首尾よくオーガゾンビを倒せたら、行動可能になる前からL2ボタンを押しっぱなしにしておき、ふたたび短縮コマンド画面を開こう。最速で短縮コマンド画面を開くことができれば成功だ。

❸あとはデスを倒すのみだが、短縮コマンド画面を開いた時点でデスがテレポート中だと、攻撃対象に選ぶことができない。その場合は残念ながらやり直しとなる。

●最強のクロスボウでの戦略

❶で前進する時間を0.97秒にするだけでいい。

タイムアタックバトル コース8
???を撃滅せよ!

リファレンスタイム	01：25：00
本書スタッフのベストタイム	00：00：50

事前のパワーアップを忘れずに

コース8の敵は最大HPとSTRが非常に高いため、素手のブレイクアーツである『紅蓮掌』だけでは、十分なダメージを与えることができない(=一撃で倒せない)。そこで、究極タイムに挑戦する前に何度もコース8に挑戦し、この敵から戦利品として、STRが非常に高いアクセサリーを手に入れよう。それを装備し、なおかつアシュレイ自身に『ハーキュリアン』を使っておけば、敵を一撃で倒せるだけのダメージを与えることが可能になるのだ。その状態で、バトル開始後に0.50秒前進してから攻撃すればいい。なお、コース4のフロストドラゴンなどと同じく、前進する距離がカンペキでも敵の行動しだいではこちらの攻撃が届かないことがある。

◀バトル開始と同時に、敵のほうもこちらに向かってこないと、ベストタイムは出ない。

●最強のクロスボウでの戦略

0.56秒前進してから攻撃しよう。クロスボウならば、チェインアビリティでダメージを与えていけるので、前述のアクセサリーや『ハーキュリアン』は必要ない。

CREATOR INTERVIEW❸

PROGRAMMER

村田 琢

メインプログラマー。こだわりと妥協のバランス感覚にすぐれた影のディレクター。1バイトたりともムダにしないメモリ管理はさすが!

※上記の紹介文は松野泰己氏が執筆

遊んでいる人にストレスを感じさせないという点にこだわりました

フルポリゴンのゲームを手がけるのは今回がはじめてというお話ですが、実際に作ってみてどうでしたか?

村田 前々から作ってみたいとは思っていたんですけど、実際にやってみたら、気にしなければいけない部分が、従来の2Dゲームにくらべてすごく多い、ということがわかりました。

具体的に「気にしなければいけない部分」というのは?

村田 たとえば、ポリゴンが欠けるという現象を考えた場合に、欠けてもいいやと割り切るのであれば、3Dのゲームってけっこう簡単に作れるんですよ。でも、イベントシーンを見ているときに、肩がパキッとなったら、「あっ、欠けた」って、プレイヤーの注意がそっちに向いちゃうじゃないですか。それがイヤだから直そうと僕らは思うわけですけど、そうした部分にこだわりはじめると、キリがなくなってしまうんです。

どこまでこだわるかで、プログラマーの大変さが変わってくると。

村田 プログラマーだけではなく、デザイナーも企画スタッフもですね。それと一番苦労させられたのが、メモリ容量と内容の兼ね合いです。プレイステーションのメモリは2メガしかないので、あれもやりたい、これもやりたいって考えていくと、すぐにメモリが足りなくなってしまうんですよ。どの要素をどういうふうに削除して、なおかつ満足のいくものを作るか、と試行錯誤する段階がもっとも大変でしたね。

実際に、容量が理由で削除してしまった要素ってあるんですか?

村田 もちろんあります。バトルでは当初、もっと複雑な計算式が使われる予定でしたし、技や魔法、エフェクトの数も本当はもう少し多くなる予定でした。

そうは言いますけど、最終的に完成したソフトには、本書のスタッフが悲鳴をあげるくらい、すさまじい量のデータが詰めこまれてますよ(笑)。

村田 たしかにボリュームはありますね。でも、それぞれのプレイヤーごとに、いろいろな遊びかたができるものを提供しようとすると、どうしてもデータ量が多くなってしまうんですよ。企画のスタッフが作りたいと思っているものを、どれだけおもしろさが損なわれないようにメモリ内に入れていくかというのも、プログラマーの大切な仕事のひとつだと思ってますから、今回そのあたりはかなり作りこんでみたつもりです。

そうした膨大なデータの処理に加えて、ビジュアル部分でもいろいろと凝ったことをやってますけど、にもかかわらずまったく処理落ち(プログラムに負担がかかりすぎてゲーム全体の処理スピードが落ちてしまうこと)をしていないのはスゴイですよね。

村田 厳密に言うと、処理落ちしていないわけではないんです。プレイヤーが気づかないように処理落ちさせているだけで(笑)。ただ、プレイヤーにストレスを感じさせるような処理落ちはしていないと断言できると思います。内部的に行なっている計算が非常に多いので、処理時間を短くするのはかなり大変だったんですけど、遊んでいる人にストレスを感じさせない、という点には徹底的にこだわりました。

ストレスを感じさせないと言えば、CDからのデータの読みこみもほとんど気にならないようになってますね。

村田 CDの読みこみの快適さは、じつはひそかなセールスポイントなんです。こういう部分って、雑誌とかで取り上げてもらえることは、ほとんどないんですけど(笑)。メッセージを表示しているあいだとか、イベントシーンでキャラクターが芝居をしているあいだにデータを読んでしまうようにしているんですよ。もちろん、企画担当のスタッフに協力してもらえたからできた芸当なんですけど……そういう意味では、プログラマーだけではなくて、スタッフ全員の努力が、ストレスを感じさせないゲーム作りにつながっていると思いますね。

『ベイグラント』の開発チームは、松野さん、皆川さん、吉田さんをはじめ、こまかな部分にまでこだわるかたが多いですからね。

村田 みんなとにかくゲームが好きですよね。それに、自分が作りたいものを、各個人がしっかりイメージとして持っている。それが融合されていくから、チームとして開発しているときに、きっちりとまとまったものが作られていくんじゃないかと思いますね。

今回のプログラムの満足度は、いかがですか?

村田 それぞれのパートの担当プログラマーが頑張ってくれたので、全体としてとてもいいものになったと思っています。気持ちよく遊べるように作れたというか……やっぱりゲームって、さわった感覚が大事だと思うんですよ。「あっ、これいいな」と感じてくれる人たちに対して、その「いいな」っていうイメージをもっと引き出してあげられるものを今後も作っていければと思っています。

§5 廃都の闇に胎動は響く

元リスクブレイカーでありながら、人間であることを——“個”の利益に固執することを決してやめなかった男、ジャン・ローゼンクランツ。

あくまで人として、最も純粋にレアモンデの“魔”の力を欲していたのは、あらゆる組織を利用し、なおかつそれを信じようとはしなかったこの男であったのかも知れぬと、塵と化して大気に溶けてゆくローゼンクランツを見つめながらアシュレイは思う。

だが、この卑劣なまでに抜け目ない悪漢でさえ、自分に“魔”は通じぬという思い込みから敗北を、“不完全な死”を迎えた。都合のいい嘘を信じてしまったのだ。

ならばローゼンクランツも、VKPによる洗脳を受けていた可能性はないだろうか？

そもそも国家の最重要機密に触れる任務に就いていたリスクブレイカーが、解任されたまま放置されていたとは考えにくい。彼という存在自体が、VKPの意のままに行動するよう意識をすり替えられた道化であった可能性もある。バルドルバ公爵とメレンカンプ教団、そして法王庁の動向を予測し、議会の監視下で事態を誘発するために放たれた餌であった、とも。

——いや、それもオレ自身がそうあって欲しいと願う、都合のいい嘘なのか……。

ローゼンクランツに後頭部を強打され、朦朧とした意識の霧を懸命に振り払ってアシュレイは身を起こす。その視界にあるのは、このキルティア神殿の大広間から立ち去ろうとするシドニーと、新たな生け贄を求めて迫る異形の女神像であった。

「この街を貴様にやろう！」

シドニーが、その中身は空洞の、“魔”によって制御された鋼の義手をかざしてアシュレイに呼びかける。「すべての力を貴様に託そう!! だから、早く来いッ！ この高みまで！」

「そんなものはいらんッ！」

こみ上げる怒りに突き動かされ、アシュレイは反射的に叫んだ。

思えば、誘うようにこの魔都を逃げ回り、ある時は追っ手であるはずのアシュレイを手助けまでしてみせたシドニーの意図は全くもって不可解であった。そして、行く手を阻む封印の守護者たちも——それらは強力ではあったが、決して倒せぬほどに強過ぎる存在が配されてはいなかった。まるで、戦いごとに成長するアシュレイの戦闘能力に合わせて、少しずつ強さの段階を上げた守護者が召喚されているかのように……。

この謎めいた行動の目的は、昏倒しかけた彼の目の前で交わされた、シドニーとローゼンクランツのやりとりで解き明かされていた。

やはり、シドニーには本気でアシュレイを殺すつもりはなかったのだ。否、適正と思われる魔物と戦わせ、そのうえで生き残れるかどうかを試していたと言うべきだろうか。それで命を落とすようならシドニーの求める資格はないのであろうし、守護者を倒すことができれば、その“魔”を取り込んだアシュレイはより感染度を高め、シドニーの理想とする存在へと近づいていく……すなわち、連続する極限の戦いの中で、アシュレイの成長を急速に促すことこそが、不死者の意図するところであったのだ。

その最終目的は、この世界への“魔”の噴き出し口であるレアモンデを受け継がせること——“魔”の力を望まず、ゆえにそれに飲み込まれることのない稀有な資質を持つアシュレイを、神にも等しい力を与えてくれる魔都の管理者とすることであった。“完全なる不死”の後継者として、シドニーはアシュレイを選んだのである。

すでに“魔”と深く関わったアシュレイには、その後継者となる以外に、呪わしい“不完全な死”の運命から逃れる術はない。法王庁が、ローゼンクランツが、そしておそらくはVKPまでもが欲する究極の力を、シドニーは彼に託そうと言うのだ。

だが、それでも、アシュレイはそんな力など望まなかった。

人として生まれたものが、人ではない何かに変わり、人の世に生きていくことなど果たしてできるのか……彼は否と信じる。人としての幸福では満たされぬ存在となった時、そこにあるのはやはり無限に続く飢餓地獄であろう。それはつまり、かつてあった小さな幸せと平穏を

奪われ、そしてその記憶さえ定かではなくなった、合法的殺人者である今の自分を救ってくれる万能の力などではないのだ。飲めば飲むほどに渇きを増す塩水の如きものでしかないのだと、アシュレイには思えた。

「メルローズはどこだ！」

今はせめて、この異常な事態に巻き込んでしまったキャロ・メルローズだけでも助けたい——その想いは、たとえすべてが捏造であったとしても彼の心を蝕んでいることに変わりはない、“守れなかった家族”への罪悪感と結びついている。

このアシュレイの深層心理を瞬時に読み取ったかのように、シドニーは幽かな笑みを浮かべて背を向け、大股に歩み去りながら言い放つ。

「失った妻子を助けることができるかもしれんぞ。会ったら謝るんだな。かつての過ちを——」

触れられたくない部分を直接えぐるが如き言葉に、アシュレイの血が逆流した。そして一瞬の後、脳がようやくその意味を認識する。

——ティアとマーゴを助ける？

言葉の真意を問い質すべく追いすがろうとしたアシュレイと、広間の奥の出口から姿を消そうとするシドニーの間に、身をくねらせて獲物を窺う生きた女神像があった。三面四臂——あらゆる方角を視界に収める三つの美女の顔と、それぞれに巨大な武器を握り締めた四本の腕を持つ異国の戦神カーリーである。シドニーは古代に彫り上げられたこの似姿に、実際に題材となったであろう荒ぶる“魔”の一部を降ろして、邪神の現し身を創り出したのだった。

ローゼンクランツを一太刀に屠った剣が大気を裂き、長大な刺叉が肉を求めて繰り出される。受ければ全身の骨が砕けそうなメイスと、盾をも断ち割る巨大な戦斧は、隙を見つけた瞬間いつでも撃ち込めるよう肩の後ろに振り上げられている。舞踏に似た異様な呪術的歩法が、それを見るアシュレイに脱力の魔法効果をもたらした。

模造とはいえ、現実に神と崇められる存在の力を宿した難敵である。そしてこの召喚は、アシュレイの能力がそれほどまでに高まっていることをも意味していた。シドニーの望む通りに。

背教者の入れ墨を背負う不死者を追うために、リスクブレイカーは殺戮の女神を迎え撃つ。衝突する魔力に大気は震え、それがまるで新たなアシュレイの誕生を予言する胎動のように、レアモンデの闇に波紋となって広がってゆく——。

VAGRANT STORY

探索入門

魔都レアモンデ――広大で複雑なこの都市で道を切り開いていくためには、さまざまなテクニックが必要となる。万策つきて倒れる前に、各地で成すべきことをここで頭にたたきこんでほしい。

魔都の各地（＝エリア）を探索することで物語は進む

シドニーの捕捉という任務遂行のため、魔都レアモンデに潜入したアシュレイ。だが、これまで幾多の死線をくぐり抜けてきた彼の腕をもってしても、同地の探索は容易ではない。そもそもレアモンデとは、城塞都市ならではの砦や城壁を地上に、広大な廃坑を地下に抱える、複雑な構造の都市。それが、地震によって複数の“エリア”に分断され、都市全体が巨大な迷宮と化しているのだ。このため、地上の道がとぎれたら地下へ潜るといった具合に、いくつものエリアを経由しなければ中枢部へと進むことはできない。さらに至るところで、世にも不思議な仕掛けや異形の化け物たちが待ち受けており、アシュレイの探索行をいっそう困難なものにしている。

だがアシュレイには、立ち止まることも引き返すことも許されない。道を切り開き、先へと進んで行かなければ、新たな物語ははじまらないのだから。

◀不思議な仕掛けやモンスターが行く手をはばむ魔都を、アシュレイは自分ひとりの力で進まねばならない。

▶探索の節目では、イベントシーンが挿入される。魔都の中枢部に近づくにつれて、物語は核心へと迫っていく。

POINT エリア名と部屋名

コマンド画面で「マップ」を選択したときに表示される地域が、ひとつの“エリア”となっている。また、それぞれの地域のマップ（＝全体マップ）で水色の線で区切られている範囲を“部屋”と呼ぶ（右図参照）。各エリア、および部屋の名前は全体マップで確認でき、本書での名前もそれに準拠している。

エリア名

部屋名

エリア

市街地 西部

街を囲む外壁 西側

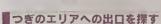
部屋

廃坑 第1階層

各エリアで行なうべきこと

アシュレイは、エリアからエリアへと探索を進めることで、シドニーの待つ中枢部へと近づいていく。だが、レアモンデは広大な魔都。見慣れぬ仕掛けやおそろしい魔物に行く手をはばまれることも多く、ただやみくもに歩きまわるだけではすぐに行き詰まってしまうだろう。以下にまとめたことを念頭に置きながら、探索を行なってもらいたい。

◀あらゆる出入口が閉ざされ、どこにも行けないように思えても、切り抜ける方法はかならずある。

つぎのエリアへの出口を探す

レアモンデ探索の目的は、中枢部にいるであろうシドニーを捕捉すること。一刻も早くシドニーのもとへと近づくためにも、新たなエリアへ通じる出口を探すことは、探索を行なうさいの最優先事項となる。また、探索していない部屋が残っていても、扉を開けるための鍵や刻印が異なるエリアで手に入ったり、その部屋には別のエリアから入るという場合も多い。探索に行き詰まったときには、とりあえずエリアの出口へ向かうことも、道を切り開くうえでは重要だ。

◀簡易マップでは青い点、全体マップでは「EXIT」と表示される出入口が、別のエリアへ通じている。

鍵や刻印を探す

部屋やエリアを結ぶ扉は、シドニーや聖印騎士たちの手により、「鍵」や「刻印」でロックされていることがある。そうした扉は、対応した鍵や刻印を使わなければ開けることができない。鍵や刻印を入手するには、扉に仕掛けをほどこした者自身、あるいはその者から「ガーディアン」に指定されたモンスターと戦って勝利するか、各地に置かれた宝箱から回収する必要がある。とくに前者の場合は強敵との戦いになるため、全力で挑まなければならない。

◀鍵や刻印を持つガーディアンのほとんどは、ボスモンスター（→P.150）と呼ばれる手ごわい敵だ。

行く手をはばむモンスターを倒す

血に飢えた魔物や任務遂行に命を賭ける聖印騎士など、アシュレイの行く手をはばむモンスターは無数にいる。なかには、こちらが戦いを避けたくとも、扉をロックして問答無用で挑んでくるモンスターもいるのだ。また、扉をロックすることはなくても、倒せば鍵や刻印が手に入ったり、戦うことで新たな道が開けるモンスターも多い。このようなモンスターはいずれおとらぬ難敵ぞろいだが、先へ進むためには彼らとのバトルを避けることはできない。

◀特定のモンスターを倒すことで、鍵や刻印が手に入ったり、地形が変わったり、浮遊床が動き出したりする。

宝箱の中身を回収する

崩壊した都市レアモンデには、市民の姿はない。当然、店で品物を売買することも、疲れた身体を宿で休めることも不可能だ。そんな状況だからこそ、宝箱は重要な意味を持つ。宝箱からは、先へ進むために必要不可欠な鍵や刻印のほか、戦力強化に役立つウェポンやアーマー、HPを回復できる道具などが得られる。各地に残された宝箱の中身を回収し、それらのアイテムをうまく活用すれば、探索をより効率的かつ安全に進められるだろう。

◀宝箱に入っているアイテムを回収しなければ先へ進めない、という場面も多い。見落としがないように各地をまわること。

探索指南① 仕掛け

かつてはバレンディア有数の都市として栄えたレアモンデも、いまや得体の知れない“魔”の力がはびこる廃虚と化している。そのため、通路に結界が張られていたり、浮遊する床やトラップなどの非現実的な仕掛けも多い。何を目にしても冷静に対処できるよう、おもな設備や仕掛けを解説しておく。

出入口

部屋の行き来をはばむ仕掛けがあることも

多くの場合、部屋と部屋のあいだには扉が設置されている。たいていの扉は何の問題もなく開けることができるが、特殊な仕掛けによってロックされている(もしくはロックされる)ものもあり、その場合には仕掛けに対応した方法でロックを解除しなければならない(右表参照)。扉がロックされているかどうかは、直接調べるか、出入口を示すマークが緑色か赤色かで判別できるほか(赤色ならロックされている)、モンスターによるロック以外なら簡易マップや全体マップを見ることでも確認が可能。とくに全体マップは、解除に必要な鍵や刻印の名前も表示されるので便利だ。なお、扉がない出入口でも、モンスターによるロックは行なわれる。

扉のロックの種類と解除する方法

ロックの種類	解除する方法
鍵	合致する鍵を持っていれば、扉を調べるだけで自動的にその鍵が使用されて、ロックを解除できる。
刻印	鍵と同様に、合致する刻印を持っていれば解除可能。扉と刻印が1対1で対応している点と、一度使用するとなくなる点が、鍵とは異なっている。
留め金	留め金は扉のどちらか一方にかかっており、扉を調べればはずせる。はずしたあとは反対側からでも扉を開閉可能。
レバー	レバーを下げれば解除できる。ロックされた扉とは別の部屋にレバーが設置されている場合もあるので注意。一度解除すれば、以降は自由に開けられる。
モンスターにロックされる	その部屋にいるモンスターを全滅させれば解除できる。ボスモンスターとのバトルでは、かならずこの状態に。
時限イベント	時間内に部屋の敵を全滅させれば解除される場合と、カウントダウン中のみ解除される(時間内に扉までたどり着けなければロックされる)場合がある。
一方通行	解除はできないため、つねに同じ方向にしか移動することができない。

キューブ

足場として利用できる生活の痕跡

大昔には石灰岩の採掘地、近年はワインの産地としてその名を馳せたレアモンデには、石灰岩の切片やワイン貯蔵用の木箱が、いまもあちこちに残っている。魔都探索においては、「キューブ」と呼ばれるこれらを利用しなければ先へ進めないこともある。

◀動かす、重ねる、破壊する……どのキューブを、どのように活用するかを熟考することが必要だ。

くわしくは ➡P.224

トラップ

地面に設置された踏むと発動するワナ

地面や床、机など、レアモンデで足場となりうるすべてのものには、「トラップ」が仕掛けられている可能性がある。踏んだ者のHPを奪ったりステータス異常を引き起こしたりするものがほとんどだが、なかには探索の手助けとなるトラップも存在する。

◀トラップの影響はアシュレイだけではなく、モンスターも受けるのだ。

くわしくは ➡P.230

浮遊床

“魔”の力で宙に浮かび足場となる装置

レアモンデのなかでも異彩を放つ装置。“魔”を原動力として宙に浮かび、なかには上下左右に移動するものもある。これを利用すれば、地割れを跳び越えて先へ進んだり、高所にある扉へとたどり着くことが可能。

赤(機能停止)
◀魔法で移動を停止させた場合も、この色になる。

青(機能中)
▶静止しているものと、移動しているものがある。

宝箱

貴重なアイテムが眠っている箱

レアモンデの各所には、宝箱が放置されたままになっている。ウェポンやアーマー、道具など、なかに収められているものは多岐に渡るが、どれも孤軍奮闘するアシュレイにとっては大きな助けとなるだろう。ただし、宝箱は簡単に開けられるものばかりではない。なかには魔法や鍵でロックされたものもあるのだ。

◀魔法で封印されたものは「アンロック」で開く。

宝箱の種類と開けるための条件

宝箱の種類	開けるための条件
ふつうの宝箱	無条件で開けられる
魔法で鍵がかけられている宝箱	魔法「アンロック」で解錠後に開けられる
宝箱の鍵がかけられている宝箱	宝箱の鍵を持っていれば開けられる

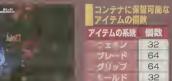
コンテナ

入手したアイテムを保管しておく場所

アシュレイが持ちきれないアイテムを保管しておける設備、それがコンテナだ。コンテナは各地に設置されており、保管したアイテムはどのコンテナからでも取り出すことができる。

▲ちなみに、ファクトリーにはかならずコンテナがある。

コンテナに保管可能なアイテムの個数

アイテムの系統	個数
ウェポン	32
ブレード	64
グリップ	64
シールド	32
アーマー	64
秘石	192(種類)
道具	256(種類)

ペンタグラム

探索の記録ができる青い魔法陣

青い陽炎のような光を放つ、地面に刻まれた魔法陣。「ペンタグラム」と呼ばれるこの魔法陣の上に立つと、探索の記録をセーブすることができる。また、魔法『テレポート』はこの上でしか使用できない(→P.231)。

◀ボスモンスターと戦う前後の部屋にあることが多い。

▶「テレポート」でペンタグラム間を移動できる。

探索指南② 部屋

レアモンデには、侵入者をこばむような地形の部屋やモンスターの巣窟と化した部屋のほか、アシュレイの助けとなるような設備が整った部屋も存在している。都市を構成する最小単位である「部屋」についての知識を深めておくことは、魔都全体を探索するうえでの必須事項と言えるだろう。

大きな段差がある部屋

探索を進めていると、隆起した地面やくずれ落ちた階段などの大きな段差に、進路をふさがれることがある。たいていの段差は、ジャンプを利用することで容易に乗り越えられるが、一部の高い段差をのぼるためには、キューブを活用して足場を作ったり、浮遊床に乗ったりしなければならない。こうした段差の上には、宝箱や出入口などが隠れていることもあるため、部屋のなかに大きな段差がある場合は、のぼる方法を考えてみよう。なお、段差から下りるのは簡単だが、飛び降りた先でモンスターが待っていた……ということにならないように、あらかじめ着地点の状況を確認しておくといい。

◀アシュレイの身長よりも少し高い程度の段差なら、ジャンプでのぼることができる。

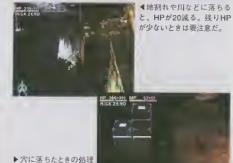
▶ジャンプでは届かない場所へのぼるときは、キューブなどを利用しよう。

深い穴が開いている部屋

アシュレイが進む道は、大きな地割れや水をたたえた川などで、とぎれてしまっていることもある。そのような場所では、ジャンプや浮遊床を利用して反対側へと渡ろう。穴や水に落ちると、HPが減るなどのペナルティを受けてしまうので、周囲の敵を全滅させ、安全を確保してから跳ぶようにしたい。

■穴や水中に落ちたときの処理

- ●HPに20のダメージを受ける
- ●その部屋に入ってきた出入口の前（『テレポート』で移動してきた場合はペンタグラム）にもどされる（一部例外あり）
- ●サイレントおよびリジェネ状態（部屋を出ると回復するステータス異常）が回復する
- ●キューブの位置が初期状態にもどる

◀地割れや川などに落ちると、HPが20減る。残りHPが少ないときは要注意だ。

▶穴に落ちたときの処理を利用すれば、パズルが手詰まりになっても、すばやくやり直せる。

POINT パズルモードのON／OFF

オプション画面で「パズルモードの設定」をONにしていると、キューブを用いたパズルがある部屋へ入るたびに、キューブを動かして進路を作らなければならない。一方、設定をOFFにしておけば、パズルを解かなくても部屋を通過できるように、キューブの配置が変更される（一度通過した部屋のみ）。

◀パズルのクリアタイムを競うとき以外は、設定をOFFにしておくとラク（初期設定はON）。

モンスターがいる部屋

アシュレイの目的はあくまでもシドニーの追跡にあるため、出現したモンスターと戦うことは、かならずしも必要ではない。しかし、モンスターから逃げるとかえって不利な状況におちいるような局面では、積極的にバトルを挑んだほうがいいだろう。どのような状況なら戦い、どのようなときは逃げるべきなのか、判断する基準を下にまとめてみたので、参考にしてほしい。ただし、戦うか逃げるかのどちらを選ぶにせよ、すばやく決断することが重要だ。

■バトルをするか否かの判断基準

【こんなときは迷わず戦う】

- ●モンスターの数が多いなどの理由で、部屋を出るまでに何度も攻撃されそうなとき
- ●モンスターに扉をロックされたとき
- ●致命傷となるほど強力な攻撃を使ってくるモンスターがいるとき

【こんなときは逃げてもいい】

- ●モンスターの攻撃を受けずに部屋を通り抜けられそうなとき
- ●アシュレイのHPや防御力が高く、少しぐらいの攻撃を受けても支障がないとき
- ●時限イベント中にゴールを目指しているとき

モンスターに扉をロックされる部屋

各地で遭遇するモンスターのなかには、アシュレイが部屋に入ると同時に扉をロックして、逃げ道をふさぐものもいる。扉をロックされてしまうと、出現した敵を全滅させる以外に外へ出る方法はない。ロックされることが事前にわかっているなら、部屋へ入る前にバトルの準備をしておきたいところだ。

なお、出現した敵を全滅させて一度ロックを解除すれば、別のエリアへ行かないかぎり、同じ部屋でふたたび扉をロックされることは基本的にない。ただし、数部屋を移動したあとにもどってくるだけで、再度モンスターにロックされてしまう部屋もあるので注意しよう。逆に、扉をロックしたのがボスモンスターだった場合、その敵を倒したあとは二度とロックされないことが多い。

◀モンスターに扉をロックされたら、部屋にいる敵を全滅させよう。

時限イベントが発生する部屋

なかに入ったとたんに仕掛けが作動し、カウントダウンが開始される（＝時限イベントが発生する）部屋がある。そこでは、カウントダウンがゼロになる前に、「特定の扉へたどり着く」「部屋にいる敵を全滅させる」といった条件を満たせないと、時限イベントのスタート地点へもどされたり、先へ進むための扉が開かなくなってしまう。ただし、たとえ失敗しても、部屋に入り直せば再挑戦することは可能だ。

■時限イベントをクリアする方法

特定の扉にたどり着く

◀遭遇した敵はマヒ状態やサイレント状態にしてやりすごし、扉へ向かうことを最優先にしよう。

敵を全滅させる

▶時間をムダにしないためにも、チェインアビリティを使って倒すのがベストだ。

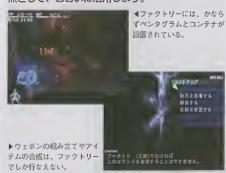
ファクトリー

レアモンデの各地には、住民たちが道具を作っていたと思われるファクトリー（工房）が、利用可能な状態で残っている。これらの場所では、ウェポンの組み立てやアイテムの修理が行なえるほか、ブレードやシールドなどを合成して、別のアイテムを作り出すことができるのだ。また、ファクトリーにはモンスターが出現しないため、アイテムの整理やデータのセーブが安全に行なえる。レアモンデ探索の拠点として、おおいに活用しよう。

◀ファクトリーには、かならずペンタグラムとコンテナが設置されている。

▶ウェポンの組み立てやアイテムの合成は、ファクトリーでしか行なえない。

くわしくは ➡P.90

探索指南③ ジャンプ

床が陥没した建物や大きな地割れ、高くそびえる岩壁など、地震で生じたけわしい地形が、いたるところでアシュレイの行く手に立ちふさがる。これらの障害を乗り越えるには、ジャンプという移動手段を最大限に活用しなければならない。熾烈な戦いを生き抜くためにバトルの技術を磨く必要があるのと同様に、魔都の地形を征服するには、より高度なジャンプアクションの修得が不可欠なのだ。

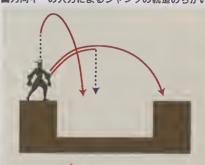
踏み切り時とジャンプ中の操作で飛距離が変わる

アシュレイがジャンプで跳べる距離は、踏み切り時とジャンプ中の方向キーの入力によって大きく変わってくる。たとえば、ジャンプをした(=◉ボタンを押した)あとに方向キーを入力するよりも、ジャンプする前から方向キーを入力しつづけたほうが、2倍以上の飛距離を跳ぶことが可能だ。

これは、ジャンプしてから着地するまでのあいだに、一瞬でも方向キーが入力されていない状態があると、空中での移動速度が半分以下に落ちてしまうため。ジャンプの滞空時間は一定なので、移動速度が落ちると必然的に飛距離も短くなる。つまり、ジャンプを行なう前から着地するまで、ずっと方向キーを入力していれば、より長い距離を跳べるわけだ。

■より遠くへジャンプするための操作方法

- ●方向キーを入力したままジャンプする
- ●着地するまで方向キーを入力しつづける

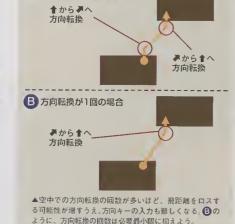
■方向キーの入力によるジャンプの軌道のちがい

▲方向キーを入力しているかどうかで、ジャンプの軌道は変化する。ジャンプ中に方向キーの入力をやめると、そのまま真下へ落下することになるので注意しよう。

空中での方向転換

アシュレイが空中にいるあいだでも、方向キーを入力すると自由に方向転換ができる。このテクニックを使えば、まっすぐジャンプしただけでは届かない足場に跳び移ることも可能となるのだ。ただし、何度も方向転換をくり返していると、飛距離をロスして、目的の場所まで届かなくなってしまうことがある。踏み切り時に斜め方向へジャンプするなどして目的地までの最短ルートを通り、なおかつ方向転換する回数を最小限に抑えよう。また、空中では方向キーを入力していない状態にならないように注意すること(理由は前項のとおり)。

◀このような場所では、ジャンプしたあとに空中で方向転換をすれば、目的の地点ⓐへ跳び移ることができる。

■方向転換を利用したジャンプをするときの注意

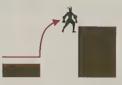
▲空中での方向転換の回数が多いほど、飛距離をロスする可能性が増すうえ、方向キーの入力も難しくなる。Ⓑのように、方向転換の回数は必要最小限に抑えよう。

ぶら下がりとよじ登り

リラックスモード時に、段差へ向けて方向キーを入力すると、ぶら下がりとよじ登りを使って段差の上にのぼることができる。この動作はジャンプ中でも実行可能。アシュレイの目の前に段差があるとき、フチまでの高さが足をかけられる程度ならよじ登りに、手でつかまるのがやっとの高さならぶら下がりになり、どちらの状態でもそこから段差の上へと移動できるのだ。なお、ぶら下がり中には攻撃やアイテムの使用などが行なえないうえ、敵からの攻撃でダメージを受けると下へ落ちてしまうので注意。

◀ぶら下がっているときは、ディフェンスアビリティのみ使用可能。

■ぶら下がりとよじ登りの操作方法

段差へ向かって方向キーを入れつづける

※ぶら下がり中に方向キーを入れつづけると、よじ登りに移行

アシュレイはどこまで跳べるのか

ジャンプの飛距離には、ふたつの要素が影響する。ひとつは、アシュレイの移動速度。これが速いほどジャンプの飛距離が長くなるため、妖精の羽を使ってクイック状態になれば、通常よりも遠くへ跳ぶことが可能だ。逆に、R2ボタンで歩きながらだと、飛距離は短くなってしまう。ちなみに、横方向へ移動する浮遊床からジャンプした場合も、浮遊床の移動速度が加わるため、飛距離が変化するのだ。

もうひとつの要素は、ジャンプする場所と着地点の高低差。右図のように、着地点よりも高い位置からジャンプすれば、より遠くへ跳ぶことができる。リラックスモード時なら、ぶら下がりとよじ登りが行なえるため、さらに遠い場所まで跳び移ることが可能だ。以上ふたつの要素でジャンプの飛距離がどう変わるかを右表にまとめたので、参考にしてほしい。

なお、2ブロック以上の高さがある段差の上から端に向かって進んでいると、端から落ちる直前にアシュレイが一瞬立ち止まる。これを利用すれば、床の端ギリギリの位置からジャンプすることが可能だ。

■より遠くへジャンプする方法

- ●妖精の羽を使ってクイック状態になる
- ●浮遊床の動きを利用してジャンプする
- ●着地点より高い位置からジャンプする

▲着地点と同じ高さの場所からジャンプするよりも、できるだけ高い場所からジャンプしたほうが、より遠くへと移動できる。

ジャンプの飛距離早見表

高さ＼距離	1	2	3	4	5	6
+3	○	○	○	×	×	×
+2	○	○	○	○	×	×
+1	◎	◎	○	○	▲	×
0	◎	◎	◎	○	○	×
-1	◎	◎	◎	◎	○	▲
-2	◎	◎	◎	◎	○	▲
-3	◎	◎	◎	◎	◎	○

◎……バトルモード時でも届く　○……リラックスモード時でのみ届く
▲……妖精の羽を使用時のみ届く　×……届かない

※距離および高さの単位はブロック(＝キューブ1個分)。高さは、ジャンプする位置より高い場所はプラス、低い場所はマイナスで表記

探索指南④ キューブ

レアモンデを探索していると、ワインを貯蔵する木箱や切り出されたままのライムストーンなどが、部屋に放置されているのを見かけることがある。これらの物体は"キューブ"と呼ばれ、動かしたり積み上げたりすることで移動の手助けとなってくれるのだ。もし、探索の途中で行きづまってしまったら、周囲をよく見まわしてみるといい。そこにあるキューブが、かならずや道を切り開いてくれるだろう。

◀放置されているキューブの数々をうまく利用することで、探索できる範囲が広がる。

キューブはこんなことに使える

Ⓐジャンプ時の足場に
レアモンデでは、地震の影響によって、各地で地面の隆起や陥没が発生している。ふつうにジャンプしても上まで届かないほどの段差に行く手をはばまれることも、しばしばあるのだ。そんなときはキューブを段差の近くまで運び、その上からジャンプすれば、段差をのぼることができる。

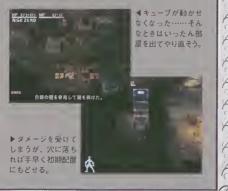
Ⓑ宝箱を開けるための足場に
アシュレイは、自分が立っている場所と同じ高さにある宝箱しか開けることができない。もし、宝箱が高い位置に置かれていたり、宝箱のすぐ手前が低くなっている場合は、キューブを運んできて足場を作ればいい。ときには、いくつものキューブを橋のように並べていく必要もあるのだ。

Ⓒ別のキューブを動かすために
ⒶおよびⒷの目的のために使うキューブを特定の場所まで移動させるための補助として、ほかのキューブを利用することもある。たとえば、高い位置にあるキューブを動かしたいとき、そのキューブまで手が届くようにするために、ほかのキューブで足場を作る……といった具合だ。

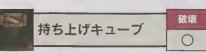
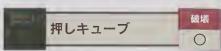
POINT キューブの動かしかたをまちがえたら

キューブを動かしているときに、まちがった方向へ移動させたり、必要なキューブを破壊してしまったりして、手詰まりになることがある。そんなときは、いったんその部屋を出てから入り直せば、すべてのキューブの配置が、はじめてその部屋へ入ったときの状態にもどるのだ。また、穴がある部屋なら、わざとそこに落ちるのも手。ダメージは受けてしまうものの、その部屋へ入ってきた出入口まで自動的に移動でき、キューブの配置も初期状態にもどる。出入口まで引き返すのに手間がかかる場合には便利な方法だ。

◀キューブが動かせなくなった……そんなときはいったん部屋を出てやり直そう。

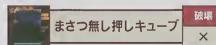
▶ダメージを受けてしまうが、穴に落ちれば手早く初期配置にもどせる。

キューブの種類

キューブには、以下の6種類がある。持ち上げて運べる、押せるといった基本的なものだけでなく、一度押すと障害物にぶつかるまですべりつづける、磁力によって反発・接着するなど、特殊な性質を持ったキューブも存在するのだ。また、破壊できるかどうかも種類ごとに決められている。キューブを利用しなければ先に進めない場所では、これらの性質を把握してキューブを動かしていこう。

持ち上げキューブ（破壊：○）

持ち上げて別の場所に運べる。キューブを持ったまま、段差を下りたり半ブロック分の段差をのぼることも可能。持ち上げたキューブは、アシュレイがいる場所より1ブロック分高い位置にも置ける。

押しキューブ（破壊：○）

横から押すと、その方向に1ブロック分、すべるように動く。押した方向に、ほかのキューブや壁（＝障害物）があるときには動かせない。キューブがある場所より高い位置へ押すことも不可能だ。

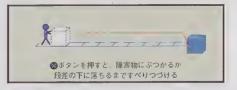
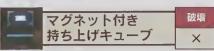
転がしキューブ（破壊：×）

横から押すと、その方向に転がって1ブロック分移動する。押した方向に障害物がある場合は動かせない、高い位置には動かせないなど、基本的な性質は押しキューブと同じだが、こちらは破壊が不可能。

まさつ無し押しキューブ（破壊：×）

特殊な押しキューブ。横から押すと、障害物にぶつかるか、段差の下に落ちるまで移動しつづける。特定の場所で止めたいときは、別のキューブをまさつ無し押しキューブの進路上に置いておくといい。

カウンター付き転がしキューブ（破壊：×）

押すと1ブロック分転がるのは転がしキューブと同じだが、このキューブに近づくとカウンターが表示される。カウンターは1回キューブを転がすごとに減っていき、ゼロになるとキューブが消滅してしまう。

マグネット付き持ち上げキューブ（破壊：×）

青と赤の2色がある特殊な持ち上げキューブ。同色のものを積み重ねると、上側のキューブが1ブロック分浮く（浮いているキューブは持ち上げ可能）。ちがう色のものを積み重ねると、以後は動かせなくなる。

キューブを活用するためのテクニック

置かれているキューブをうまく動かさなければ先へ進めない場所は何ヵ所もあるが、じつはキューブの使いかたには、いくつかの定石が存在する。それらを応用していけば、ほとんどの場所はさほど苦労せずに突破できるはずだ。ここでは、キューブを活用するときに知っておきたい定石を解説していく。キューブの動かしかたに迷ったときには、ぜひ読み返してみてほしい。

◀定石さえ覚えておけば、大半の場所は切り抜けることができる。

基礎編　どの状態ならキューブを持ったり押したりできるか

キューブにはさまざまな種類があるものの、「どんな状態であれば持ち上げたり押したりできるのか」といった、キューブを動かすための基本的な条件は、すべての種類で共通している。それを理解しておけば、部屋に入ってキューブの初期配置を確認しただけで、どれが動かせるものなのか、目的のキューブを動かすためには何をすればいいのかが見えてくるはずだ。

◀自分がいる場所と同じ高さにあるものは、持ち上げたり押したりできる。これが基本だ。

できる

半～1ブロック上にあるキューブを持ち上げる・押す

▲半ブロックまたは1ブロック上の高さにあるものは、持ち上げたり押したりすることができる。

半ブロック下にあるキューブを持ち上げる・押す

▲キューブの上半分だけでも見えている状態ならば、持ち上げたり押したりすることが可能だ。

キューブを持ったまま移動する

▲段差が半ブロック分ならキューブを持ったまま移動できるが、1ブロック以上だと下りることしかできない。

できない

2ブロック上にあるキューブを持ち上げる・押す

▲1ブロック分を超える高さにあるものは動かせない。足場を作るか、下にあるキューブを壊してしまおう。

1ブロック下にあるキューブを持ち上げる・押す

▲キューブがアシュレイのいる場所よりも完全に下にある状態だと、段差の上から動かすのは不可能だ。

別のキューブが乗っているキューブを持ち上げる・押す

▲ジャマなキューブを動かしたり壊したりして、上に何も乗っていない状態にすれば、動かせるようになる。

実践編①　高台にぶら下がるための足場を作る

ふつうにジャンプしても届かない高台をのぼるために、キューブで足場を作る——これは、探索時に多用されるテクニックだ。高台の近くにキューブを運んで、その上から跳ぶのが基本だが、ひとつでは届かない場合は、そのぶんキューブを積み上げる必要がある。上に積むためのキューブがないなら、なるべく高い場所にキューブを移動させよう。そのほか、2個積まれたキューブの足場を、高さを維持しつつ移動させるという方法もある(右記参照)。なお、踏み切る位置が高台から遠くなるほど、足場を高くしなければジャンプしても届かないので注意。

◀持ち上げキューブがなく、2個積まれたキューブを落とさずに移動させなければならない場合も。

▶土台となるキューブのほかに、もうひとつキューブを使って、高台の近くへと移動させていくのだ。

実践編②　ときにはジャマなキューブを壊すことも必要

部屋のなかにキューブがあるからと言って、かならずしもそのすべてを利用するとはかぎらない。本当に使うべきキューブを動かすときにジャマにしかならないものは、基本攻撃で壊したほうがいい場合もあるのだ(写真参照)。ちなみに、どのウェポン(素手)でも壊すことが可能だが、オススメなのはクロスボウ。ウェポンのなかでもとくにレンジが広く、離れた位置のキューブを簡単に壊せるからだ。探索のさいは、キューブ破壊用としてひとつは持っておきたい。

ぶら下がれる高さに調整

特定のキューブを動かすために壊す❶

特定のキューブを動かすために壊す❷

▲高く積まれているキューブにのぼるときは、ぶら下がれる高さになるまで破壊。

▲積み上がったキューブのうちのひとつだけを使うなら、それ以外のものは壊す。

▲押したいキューブの隣に別のキューブが。不要ならば壊してしまおう。

実践編③ 段差がある場所にキューブを運ぶ

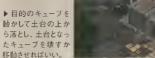
半ブロック分の段差を越えてキューブを運ぶのは、とくに難しくはない。しかし、1ブロック分以上の段差を越えて上から下、あるいは下から上へと運ぶときには、キューブの置きかたや、ほかのキューブの使いかたに工夫が必要だ。

■持ち上げキューブを段差の下へ運ぶ

◀持ち上げることができるキューブは、どんなに高い段差でも、持ったまま下りられる。

■押しキューブを落としたあとでも押せる状態にする

◀目的のキューブを動かす前に、別のキューブを段差にくっつけて土台にする。

▶目的のキューブを動かして土台の上から落とし、土台となったキューブを壊すか移動させればいい。

■持ち上げキューブを2ブロック分の段差の上へ運ぶ

▲持ち上げキューブを置けるのは、1ブロック分高い位置まで。

▲いったん上に置いてから段差をのぼり、再度キューブを持ち上げる。

▲2ブロック分高い位置へ運ぶことに成功。あとは段差をのぼるだけだ。

実践編④ まさつ無し押しキューブを目的の位置へ移動させる

まさつ無し押しキューブは、いったん押すとすべりつづけてしまう。そのため、段差の下へ落ちたり壁にぶつかったりする前にキューブを止めるには、別のキューブが必要となる。具体的には、まさつ無し押しキューブの移動先に別のキューブを置き、それにぶつかって止まるようにしておけばいい。これをくり返せば、移動方向を変えながら目的の位置まで動かせる。

▲写真の位置にあるまさつ無し押しキューブを、Ⓐの場所へ運びたい。

▲曲がる場所で止まるように、ほかのキューブを配置しておく。

▲この状態でまさつ無し押しキューブを押していけばⒶの場所へ運べる。

実践編⑤ 壁ぎわにあるキューブを壁から離す

押すことしかできないキューブが壁に接していると、壁から離すことは不可能に思える。しかし、写真のような状況であれば、キューブを壁から離すことが可能だ。利用したいキューブが壁に接しているような状況では、どこかにアシュレイが入りこむスペースはないか、ほかのキューブは使えないかをチェックしてみよう。

◀部屋の出入口部分には1ブロック分のスペースがある。ここを利用して、壁から離すことが可能だ。

▲このままでは、押しキューブを左側の壁から離すことができない。

▲ほかのキューブを使って、写真のように移動用の土台を作ろう。

▲土台となるキューブの上を通すことで、壁から離れた場所へ動かせる。

実践編⑥ マグネット付き持ち上げキューブの特性

キューブのなかでも、とくに性質をつかみにくいのが、マグネット付き持ち上げキューブ。ふつうに積み重なっているように見えても、上と下で色がちがうと持ち上げることができないなど、磁石に似た独特の法則が存在するからだ。右記を参考に、しっかりと性質を把握しておこう。

▲同じ色のキューブを重ねると、上側のキューブが浮き上がる。キューブ同士のあいだに空きスペースができるが、ここにぶら下がる(入りこむ)ことは不可能だ。

○ この状態ならキューブが持ち上げられる

▲浮き上がっているキューブはふつうに持ち上げられる。

▲ちがう色のキューブでも、横並びのときは動かすことが可能。

× この状態ではキューブが持ち上げられない

▲ちがう色のキューブの上に積まれていると、持ち上げ不可能。

▲上側のキューブが浮いていても下側のキューブは動かせない。

探索指南⑤ トラップ

床に設置されたトラップは、全部で13種類。このうち、HPに影響を与えるトラップは、ダメージ量もしくは回復量がレベルに応じて変化するようになっている(下記参照)。ただし、ダメージを受けるトラップを踏んでも、HPがゼロになることはない。

設置されたトラップは、"魔"の力によって周囲と見わけがつかないようにカムフラージュされている。実際に踏むか、『マーク』あるいは千里眼晶を使えば視認できるが、いったんその部屋を出るとふたたび見えなくなってしまう。また、トラップの位置は確認できても、実際に踏む以外に種類を判別する手だてがない。『ヒールパネル』や『キュアパネル』など、アシュレイにとって有利に働くトラップは、その位置を覚えて活用していこう。

■トラップの特徴

- ●踏むまで位置と種類がわからない(『マーク』か千里眼晶を使えば位置のみわかる)
- ●踏むたびに何度でも効果を発揮する
- ●トラップのダメージではゲームオーバーにならない(HPがゼロにならない)

◀「トラップクリア」を踏むと、部屋内にある全トラップの機能を停止させることができるが、部屋を出れば停止させた機能は復活する。

トラップの種類と効果 (ダメージを与えるトラップの効果対象はすべてユニット単体)

名 前	効 果
デスヴェイパー	物理属性のダメージを与える
ガスト	風属性のダメージを与える
イラプション	火属性のダメージを与える
テラスラスト	土属性のダメージを与える
フリーズ	水属性のダメージを与える
サンクチュエリ	神聖属性のダメージを与える
ディアボロス	暗黒属性のダメージを与える

名 前	効 果
ポイズンパネル	毒状態にする
パラライズパネル	マヒ状態にする
カースパネル	呪い状態にする
ヒールパネル	HPとリスクを回復する(リスクは全回復)
キュアパネル	毒、マヒ、呪い状態を回復する
トラップクリア	部屋内にある全トラップの機能を停止させる

POINT トラップのレベルと優先度

画面では確認できないが、各トラップには「レベル」と「優先度」が設定されている。レベルは8段階あり、数値が高くなるほど与えるダメージ量および回復量が大きくなる(右表参照)。ただし、ステータス異常に関わるものと『トラップクリア』の計5種類についてはレベルによって効力が変化することはない。一方、モンスターがトラップを踏む確率に影響するのが優先度だ。こちらは1～3の3段階で、数値が高いほど、そのトラップをモンスターが踏みやすくなっている。

初期状態のアシュレイが踏んだときの平均ダメージ量(『ヒールパネル』は平均回復量)

トラップ名 \ トラップのレベル	1	2	3	4	5	6	7	8
デスヴェイパー	46	56	65	76	87	96	105	116
ガスト	48	60	70	80	90	100	110	120
イラプション	49	60	70	80	91	99	110	119
テラスラスト	50	61	70	79	90	101	110	121
フリーズ	50	60	70	80	90	100	110	120
サンクチュエリ	46	57	67	76	87	97	107	117
ディアボロス	55	65	75	85	95	105	115	126
ヒールパネル	46	56	67	76	87	97	107	117

※初期状態＝1周目スタート直後の状態

◀同じ「ガスト」を踏んだときでも、トラップのレベルによりダメージ量は変化する。

◀優先度が高いと敵がトラップを踏むこともあるが、狙って踏ませるのは難しい。

探索指南⑥ テレポート

魔法『テレポート』を使うと、以前に訪れたことがある部屋のペンタグラム上へと瞬時に移動できる。宝箱の中身を回収し忘れていたときや、開けることができなかった扉の鍵を入手したときなど、離れた場所へ引き返したいときに重宝するだろう。ただし、『テレポート』はペンタグラム上でしか使用できない。また、下記の計算式を見ればわかるとおり、右に記した移動先リスト上で現在地と移動先が離れているほど多くのMPが必要になるのも難点だ。なお『テレポート』は、グリモアを使って修得するわけではなく、地下街 東部『異国の商人達が集った珍品の市場』(MAP 15-3)でリッチを倒せば自動的に修得できる。

▲地下街 東部においてリッチを倒せば『テレポート』を修得可能。

▲このリストから移動先を選択。訪れたことがある部屋にしか移動できない。

■テレポートに必要なMPの量

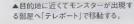
15＋(4×移動先リストにおける現在地から移動先までの段数)

(例)『メタルワークス』から『ブケッツ通り』に移動する場合、移動先はリスト上で17段離れているので、必要なMPは15＋(4×17)＝83となる。

テレポートするときの注意

『テレポート』の難点は、MPを大量に消費すること。そのため、移動先にモンスターがいた場合、残りMPが少ないままでバトルに突入……ということにもなりかねない。モンスターの出現の有無や到着時の残りMPなどを考えたうえで、移動先を決めよう。また、右記のリスト上で離れすぎていて、テレポートするのにMPが足りないときには、いったん別の場所に移動し、MPを回復させてから再度テレポートする必要がある。このとき下記の方法を使えば、自然回復やアイテムに頼らずともMPの回復が可能だ。

■チェインアビリティ『ゲインマジック』を活用した移動方法

▲目的地に近くてモンスターが出現する部屋へ「テレポート」で移動する。

▲「ゲインマジック」を使ってMPを回復させ、再度「テレポート」を使用。

『テレポート』移動先リスト

テレポートに必要なMPは、このリストをもとに算出される。たとえば、リスト上で1段離れている場所へ移動する場合、必要MPは19となるのだ。なお、画面上に表示されるリストには、行ったことがない部屋は表示されない。ただし、表示されていない部屋も、消費MPを計算するさいの段数のカウントには含まれる。

…敵が出現しない場所
…敵が出現する場所

	部屋番号	部屋名
1	1-2	労働者の休憩所
2	1-5	ワインギルドの間
3	1-13	ワインの闇市場
4	2-1	復讐を誓った広間
5	2-12	枯れた霊泉の広間
6	2-13	パワーホール
7	3-10	神が降臨した霊地
8	4-1	バーミリオン通り
9	4-3	ブロンズハンマー
10	6-2	命運の分かれ路
11	6-14	暗闇と迷信の坑道
12	4-6	ブケッツ通り
13	7-5	太陽を望んだ街道
14	8-1	精霊界の隣接点
15	8-15	森が生まれた川
16	8-26	森を守った出口
17	11-2	バルダマン城門前
18	10-6	戦いと憩いの広場
19	10-7	ファインクラフト
20	7-11	罪人達の街角
21	7-16	崩壊した商店街
22	13-5	契約を交わす部屋
23	13-26	盗賊達の空洞
24	17-3	鉱物を運んだ部屋
25	17-16	命を売った通路
26	17-20	地底への道
27	14-1	ディバイス通り
28	14-2	ケッシュ大橋
29	14-6	メタルワークス
30	14-4	シャンクション
31	18-1	闇が生まれた聖地
32	14-8	ルミタール広場
33	19-22	罪と罰の間
34	19-32	聖戦の間
35	7-28	ワークショップ

※部屋名は、画面上における移動先リストでの表記に準拠

探索指南⑦ テクニック

複雑なダンジョン、異形のモンスター、そして不思議な仕掛け——非現実的なものが当然のごとく存在するレアモンデでは、"常識的"な探索の技術だけでは不十分だ。この都市で生き延びるには、ほんの少しの幸運と、以下に紹介するいくつかのテクニックが必要となる。広大な廃都で力つきないためにも、ひととおりの知識を得ておくべきだろう。

◀ちょっとしたテクニックを使うだけで生存率は格段にアップするのだ。

1 L1 R1ボタンでこまめに見やすい視点に調整

部屋のなかには、モンスターやキューブをはじめ、さまざまなものが存在している。しかし、視点によっては、これらのものが壁や柱のカゲに隠れて、見えなくなってしまうことも多い。そこで、新しい場所を訪れたときには、まずL1 R1ボタンを使って、部屋のなかが見渡せる視点に変更しよう。モンスターと戦う場合は、アシュレイとモンスターの両方が見えるような視点にしておきたい。また、地割れを跳び越えるとき……とくに、ジャンプ中に方向転換をする必要があるときは、最適な視点に調整すれば格段に跳びやすくなるはずだ。

◀視点を調整せずにいると、死角から攻撃されることも。すかさずターゲットドームを開き、その状態で視点を変更しよう。

▶ジャンプするときは、着地点がよく見える視点に調整するといい。セレクトボタンでのズームアウトも活用すること。

2 ジャンプしながら移動するとさまざまなメリットがある

ジャンプしながら移動していると、ふつうに走って(もしくは歩いて)移動するときとはちがって、以下のようなメリットが生じる。

Ⓐジャンプ中はモンスターが攻撃してこないため、ダメージを受けずに逃げることも可能。

Ⓑ階段や地面の起伏が激しい場所では、走るよりも速く移動することができる。

Ⓒ床に設置されているトラップを跳び越せるため、トラップを踏む可能性が低くなる。

なかでも重要なのはⒶ。バトルを避けて進みたいときはもちろん、『ファイアブレス』などのレンジが広い攻撃を使ってくるモンスターへ近づきたいときにも活用できるテクニックだ。

▶ジャンプしながら近づけば、攻撃を使われることは少ない。

3 敵がいる場所ではしゃがむ動作に注意すること

垂直にジャンプをするときや、高さが3ブロック分以上ある場所から飛び降りたとき、アシュレイはしゃがむ動作を行なうために一瞬動けなくなってしまう。そのため、敵が多い場所ではこれらの行動はひかえたいところだ。なお、垂直にジャンプしたときは着地時にもしゃがむ動作を行なうが、ジャンプ中に方向キーを入力すれば、その動作を回避できる。

◀方向キーを入力しつつジャンプすると、しゃがむ動作を行なわないため、着地したときにスキがほとんど発生しない。

▶方向キーを入力せずにジャンプするか、3ブロック分以上の高さから飛び降りると、着地時にしゃがんでスキができる。

4 強いモンスターと戦うときは部屋へ入る前に準備しておく

ボスモンスターなどの強敵とのバトルでは、ほんのわずかなスキが命取りとなるため、事前にしっかりと準備しておきたい。具体的には、秘石を含めた装備の交換、補助魔法や属性魔法の使用、バトルモードへの切りかえの3つを、ボスモンスターと戦う部屋へ通じる扉を開けたあと、その部屋に入る直前に行なうのだ。これなら、部屋へ入ったあとすかさず敵に近づき、最速で攻撃を仕掛けることができる。さらに、チェインアビリティを活用していけば、敵から攻撃を受けずに倒すのも不可能ではない。

▶あと少し前に進むと部屋を出るぐらいの位置で、バトルの準備を行なおう。

5 時限イベント中におけるバトルで注意すること

アシュレイはいったん攻撃を終えると、すぐにはつぎの攻撃へ移ることができない。そのため、時限イベント中のバトルでは、攻撃回数が増えると大きなタイムロスとなってしまう。魔法やブレイクアーツなど、なるべく強力な攻撃を使っていくようにしよう。また、時限イベントでのタイムカウントは、ターゲットドームを開いているときや、攻撃の動作中には進まない。つまり、チェインアビリティをつなげているあいだはタイムカウントが進まないため、結果的に短時間で大ダメージを与えることができるのだ。

▶視点の変更は、ターゲットドームを開いているときに行なうと、タイムロスにならない。

6 部屋の出入口の場所は簡易マップで確認できる

オプション画面で、簡易マップを表示するように設定していると、現在アシュレイがいる部屋と隣の部屋の簡単なマップが画面の右下に表示される。この簡易マップでは、部屋にある出入口が白、部屋に入ってきた出入口が赤、他エリアへの出入口が青、現時点では開けられない扉が錠前のマークで示されている。簡易マップを確認することで、現在地からどこへ移動できるのかをつねに把握しておきたい。

さらにくわしい情報を知りたければ、全体マップを利用するといい。全体マップでは、鍵や刻印、留め金などでロックされている扉には「Locked」、ロックを解除できる状態ではあるが、実際にはまだ開けていない扉には「Unlockable」と表示される。いずれの場合も、その扉を開けるために必要な鍵と刻印の名前が同時に表示されるので、新たな鍵や刻印を手に入れたら、全体マップを見て使用できる場所を確認するといいだろう。

▶全体マップで「不明」と表示される扉は、鍵や刻印を使う以外の方法で開ける。

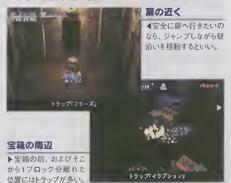
7 トラップはこんなところにある

床に仕掛けられているトラップは、魔法やアイテムを使わなければ、実際に踏むまで位置を知ることは不可能。しかし、多くのトラップは、扉や宝箱の近くなどアシュレイが通りやすい位置に設置されており、部屋のスミや壁ぎわにあることはまずない。つまり、移動するときには壁沿いを進んでいけば、トラップを踏む危険性が低くなるわけだ(ジャンプをしながら移動すれば、さらに安全)。ただし、すべてのトラップをこの方法で避けられるわけではないので、確実にトラップを回避したい場合は、『マーク』や千里眼晶を使っておいたほうが無難だろう。

扉の近く

◀安全に扉へ行きたいのなら、ジャンプしながら壁沿いを移動するといい。

宝箱の周辺

▶宝箱の前、およびそこから1ブロック分離れた位置にはトラップが多い。

シナリオ進行のための手引き

本作の物語は、アシュレイがレアモンデの中心部へと近づくにつれて進展していく。シナリオを進めるうえで、知っておきたい情報を解説しよう。

◎探索を行なう場所について

新たな場所へと進むためには、その時点で訪れることができる場所を順番に探索していき、行く手をふさぐボスモンスターを倒したり、鍵や刻印を入手していく必要がある(鍵の入手順番については右図参照)。しかし、探索しても鍵や刻印が手に入らない「街を囲む外壁 東側」や、1周目では訪れることができない「アイアンメイデン Lv.2~3」のような場所も存在するのだ。これらの場所は、訪れなくてもゲームをクリアすることは可能だが、探索すると近道ができたり、貴重なアイテムを入手できたりするので、訪れてみる価値は大。なお、血塗られた聖印で封印された扉は、2周目以降ならば、扉を調べるだけで開けることができる。

■ 探索を進めるうえで知っておきたいこと

- ●すべての部屋を訪れなくてもゲームはクリアできる
- ●2周目以降でしか行けない場所がある

■ 鍵の入手順番

※矢印は、その根元に記された鍵を入手することにより、先端に記された鍵が入手可能になることを示す

2周目以降で行けるようになる場所

エリア名(部屋番号)	必要な鍵	エリア名(部屋番号)	必要な鍵
地下街 西部(MAP 7-21 、MAP 7-22)	(血塗られた聖印)	避難通路(MAP 21-1 ~MAP 21-4)	黒鉄の鍵
地下街 西部(MAP 7-23)	黒鉄の鍵	避難通路(MAP 21-5 ~MAP 21-7)	白銀の鍵
地下街 西部(MAP 7-24 、MAP 7-16 ※)	白銀の鍵	避難通路(MAP 21-8)	黄金の鍵
地下街 西部(MAP 7-25 ~MAP 7-28)	黄金の鍵	忘れられた坑道(MAP 22-1 ~MAP 22-5)	黄金の鍵
ライムストーン運搬溝(MAP 17-31)	黄金の鍵	アイアンメイデン Lv.1(MAP 23-22)	赤鉄の鍵
羽虫の森 東部(MAP 20-1 ~MAP 20-3)	(血塗られた聖印)	アイアンメイデン Lv.1~3(MAP 23-23 以降)	白鋼の鍵

※……川の北岸

◎マップ達成率と物語の進行度との関係

マップ達成率とは、ゲーム中に訪れることができる全361部屋のうち、何パーセントの部屋に入ったかを示すものだ。すべての部屋を訪れなくてもゲームをクリアできることから、クリア時にかならず100%になるとはかぎらないので注意しよう。また、2周目以降にしか入れない部屋があるため、1周目でのマップ達成率は最高でも85%となる。なお、つぎの周回をはじめると、マップ達成率は0%から再カウントされる。

◀マップ達成率は、リスクブレイク画面やセーブ画面などで確認できる。

シナリオ進行チャート

ゲームクリアまでの行動の流れをチャートにまとめてみた。これを参考にすれば、探索をスムーズに進めることができるはずだ。

◆凡例

- 1周目 2周目以降……周回数
- ……エリア名
- ……部屋番号と部屋名
- ……移動
- ……モンスターや宝箱から入手する鍵または刻印
- BOSS……バトルを行なうボスモンスター
- BATTLE……バトルを行なうモンスター
- 解錠……扉を開くために必要な鍵または刻印
- 操作……操作する仕掛け
- ……鍵または刻印を入手する宝箱
- ……鍵または刻印を入手することで探索可能となる場所

1周目

バルドルバ公爵邸

- バルドルバ公爵邸前 — BATTLE メレンカンプ兵×2
- バルドルバ公爵邸内 — BATTLE ワイバーン

ワイン貯蔵庫

- 1-14 永遠の愛を誓った職人の処刑所 — BOSS ミノタウロス → ハマシオンの刻印
- 1-11 貴族がワインに溺れた部屋 — 操作 部屋の北東にあるレバーを下げる
- 1-4 椅柿を作った階段 — 解錠 ハマシオンの刻印
- 1-18 英雄がワインを選んだ部屋 — BOSS デュラハン

地下墓地

- 2-7 母が亡き子を抱いた通路 — BATTLE ゴースト → 北側の扉解錠
- 2-6 殉教者達に祈りを捧げた墓地
- 2-18 獣達が眠る霊境 — BATTLE リザードマン×2 → リリーの刻印
- 2-12 枯れた霊泉の広間 — 解錠 リリーの刻印

↓ ⓐ

2周目以降

(特に変化なし)

1周目

2周目以降

a

地下教会

3-9 冒涜の間
BOSS ゴーレム

浮遊床作動

3-11 逃げ行く者の渡り廊下

3-12 邪心を清めた礼拝堂
BOSS ドラゴン

市街地 西部

4-5 ティコラス川
BOSS デュエイン&聖印騎士サージク&聖印騎士ベジャール
聖印騎士団の鍵

4-1 バーミリオン通り
聖印騎士団の鍵

廃坑 第1階層

街を囲む外壁 西側

6-7 争いが勃発した通路
BOSS ワイバーン
ムスカリの刻印

6-11 炭坑の簡易倉庫
シャガの刻印

6-10 地震で潰された坑内
ムスカリの刻印

6-17 鉱石の精錬所
BOSS ファイアエレメンタル

6-20 生き延びるための坑道
シャガの刻印

6-22 裏切り者との別れの坑道
BOSS オーガ

市街地 西部

地下街 西部

7-4 地底の魚市場
BOSS クラブジャイアント

b

4-7 グラシアルドラ教会跡地
血塗られた聖印

地下街 西部

※新たにMAP 7-19 ~MAP 7-22 へ行けるようになる

1周目

2周目以降

b

羽虫の森

8-12 生還を望んだ広場
BOSS アースドラゴン
黄銅の鍵

8-25 大自然の支配に挑んだ広場
BOSS グリッソム&ダーククルセイダー

街を囲む外壁 南側

レアモンデ砦

アイアンメイデン Lv.1

23-2 カルトロン
BATTLE レイス+ガーゴイル×2
ドラセナの刻印

10-6 戦いと憩いの広場
BOSS ローゼンクランツ

市街地 南部

11-4 ルガース通り
黄銅の鍵

11-5 アルアーノ通り
ドラセナの刻印

街を囲む外壁 東側

地下街 西部

7-10 地震に脅えた混乱の広間
BOSS ダークエレメンタル
カトレアの刻印

12-1 技の習得に励んだ部屋
血塗られた聖印

羽虫の森 東部

※新たにMAP 20-1 ~MAP 20-3 へ行けるようになる

20-3 大自然を確認した広場
BOSS ダマスクスクラブ
白銀の鍵

廃坑 第2階層

13-4 身を削って掘り続けた部屋
BOSS エアエレメンタル

13-6 迷い込んだ子供達の通路

13-23 生まれ変わった者達の墓場
BOSS アースエレメンタル

13-24 心を狂わす鉱脈

2分30秒以内に通過

2分以内に通過

c

1周目

2周目以降

c

13-27 暗闇の中での食事場
BOSS クラウドドラゴン
— ピラカンサの刻印

アイアンメイデン Lv.1
※新たにMAP 23-3 ～MAP 23-2 へ行けるようになる

23-4 スターベイジョン
BATTLE レイス&マミー×2
— カルミアの刻印(※1)

23-11 スパニッシュ・ティコラー
BOSS ワイバーンナイト
— 宝箱の鍵

23-16 バリアル
BOSS アイアンゴーレム
— ク[illegible]ギの刻印(※1)

地下街 西部

市街地 東部

14-3 クリムナード通り
カトレアの刻印
※MAP 14-4 へ行けるようになる

14-7 シャスラスの丘公園
黄銅の鍵

地下街 東部

15-3 異国の商人達が集った珍品の市場
BOSS リッチ
— キュラスの刻印

(以降、「テレポート」が使用可能になる)

15-5 武器が違法に運び出された広間
— 黒鉄の鍵

地下街 西部
7-22 憩いの交差点
黒鉄の鍵
※新たにMAP 7-23 へ行けるようになる

避難通路
※新たにMAP 21-1 ～MAP 21-4 へ行けるようになる

廃坑 第2階層
13-26 盗賊達の空洞
黒鉄の鍵
※新たにMAP 13-29 へ行けるようになる

15-4 貴金属と絹が交換された通路
黒鉄の鍵

15-7 宝石付きの武器が売られた闇市場
BOSS ナイトストーカー
— メリッ[illegible]の[illegible]

15-9 剣士が名剣を売った広場
— ストックの刻印

ワイン貯蔵庫
1-13 ワインの闇市場
ストックの刻印
※再度MAP 1-14 へ行けるようになる

1-14 永遠の愛を誓った職人の処刑所
BATTLE ミノタウロスゾンビ

d

※1……レアモンデ砦でタイムアタックバトルに挑戦するための刻印(→P.207)

1周目

2周目以降

d

街を囲む外壁 北側

16-5 蛮族の攻撃の跡が残る部屋
解錠 黒鉄の鍵

市街地 東部

地下街 西部

7-8 老人達が昔を懐かしむ道
解錠 黒鉄の鍵

7-18 貧しい冬に備える食料倉庫
— クレマ[illegible]スの[illegible]

市街地 東部

街を囲む外壁 北側

16-4 少年が英雄となった場所
解錠 クレマチスの刻印

地下街 東部

15-13 少年が集った盗品市場
— アスターの刻印

15-11 汚水が流れた街頭
BOSS ニーチ&ティーガー(※2)

街を囲む外壁 北側

市街地 東部

地下街 西部

7-5 太陽を望んだ街道
黒鉄の鍵

ライムストーン運搬溝

17-2 聖地を夢見た広間
BOSS ウォータエレメンタル
アスターの刻印

e

(特に変化なし)

※2……地下街 東部「農作物の価値を決めた階段」(MAP 15-10)でのイベント後。バトルは、どちらかひとりを倒せば終了

1周目

f

19-9 (1階)異端者の皮を剥がした自白の間
BOSS ジン
浮遊床作動

19-13 (2階)聖なる誓約が破られた罪悪の広間
BOSS フレイムドラゴン
カラーの刻印

19-14 (2階)光と闇の激戦の間
操作 部屋の北西にあるレバーを下げる
北側の扉解錠

19-18 (2階)怨念の渦巻く部屋
BATTLE リッチロード&スケルトン×2
浮遊床作動

19-20 (1階)僧侶が身を投げた部屋
BATTLE リッチ
コナラの刻印

19-26 (3階)異端者達の修史の間
解錠 カラーの刻印

19-27 (3階)理想を掲げる者の希望の間
BOSS ダオ
シュロの刻印

19-23 (1階)聖なる教会を毒した部屋
解錠 コナラの刻印

19-24 (1階)闇に光を照らした聖なる部屋
BOSS アークドラゴン
アカシアの刻印

19-13 (2階)聖なる誓約が破られた罪悪の広間
解錠 アカシアの刻印

19-28 (2階)狂気の旋律に合わせて踊った部屋
解錠 シュロの刻印

19-29 (2階)不治の病が伝染した失望の部屋
BOSS ナイトメア

19-26 (3階)異端者達の修史の間

19-33 ???
BOSS ギルデンスターン・第1形態

最終決戦へ

2周目以降

(特に変化なし)

魔都構造案内

25年前の大地震で地形が変動した市街地と、2000年もの長きに渡って掘り進められてきたライムストーン（石灰岩）の採掘坑により、街全体が広大な迷宮と化している城塞都市レアモンデ。魔都と呼ばれ、カルト集団メレンカンプの本拠地と目されているこの街を、334の部屋にわけて紹介していく。

以降のページの見かた

エリアマップ

部屋別マップ

①**AREA No.**……アシュレイの探索経路にもとづいて、本書が独自につけたエリアの番号。
②**エリア名**……エリアの名前。英語名も併記している。
③**クリアへの道**……そのエリアを踏破するために必要な行動の手順。ここで紹介している行動を番号順に行ないながら、その時点で入れるすべての部屋を探索していけば、各エリアを完全踏破できる。
④**エリアの傾向と対策**……エリアの構造や探索するうえでの注意点などに関する簡単な解説。
⑤**推奨アクセサリー＆推奨秘石**……装備および装着していると、そのエリアでのバトルを有利に進められるアクセサリーと秘石。エリアによっては、モンスターの弱点に合わせて複数のアクセサリー＆秘石を使いわける必要がある。
⑥**エリアマップ**……各エリアごとにわけて、部屋のつながりを示した地図。図中には、部屋別マップページに記入されている部屋番号を併記している。アイコンや部屋の色などの意味については凡例を参照。
⑦**方位**……エリアマップの東西南北の向きを示すもの。
⑧**ロックの種類**……扉や出入口をロックしている要素。鍵や刻印の名前が記載してある場合は、そのアイテムを持っていればロックが解除できることを示す。
⑨**ボスモンスター名**……その部屋で戦うことになるボスモンスターの名前。
⑩**凡例**……エリアマップで使用されている記号の解説。
⑪**出現モンスター**……そのエリアに出現するモンスターのリスト（五十音順に記載）。能力値や攻略法については、併記してあるページを参照。モンスター名の右側には、そのモンスターの弱点を記載している。書式は、【モンスターの種族／もっとも低い属性パラメータ／もっとも低いタイプパラメータ】。そのモンスターを攻撃するさい、ここに書かれているパラメータの数値が高いウェポンを装備していると、より多くのダメージを与えることができる。
⑫**宝箱から得られるアイテム**……そのエリアにある宝箱の中身のリスト。
⑬**部屋名リスト**……そのエリアにある部屋の名前のリスト（部屋番号順に記載）。詳細については併記しているページを参照。
⑭**部屋番号**……アシュレイの探索経路にもとづいて、本書が独自につけた部屋の番号。番号は a-b という形式で表記しており、aはその部屋が属するエリアの番号、bはエリア内における通しナンバーを示す。
⑮**部屋名**……部屋の名前。英語名も併記している。
⑯**アイコン**……その部屋の特徴を表したアイコン。意味は以下のとおり。
…アイコン内に記載してある鍵や刻印で特定の扉を開けたあとに訪れることができる。
…その部屋に入るとモンスターに扉をロックされることがある（→P.221）。ロックされた場合は、その部屋にいるモンスターを全滅させるまでは外に出ることができない。
…はじめて訪れたときのみボスモンスター（→P.150）が出現する。なかに入ると出入口がロックされ、ボスモンスターを倒すまでは外に出ることができない。
…パズルモードが起動する部屋。
…時限イベントが発生する部屋。
⑰**部屋マップ**……その部屋の全景。ただし、キューブやモンスターは除外してある。
⑱**移動先**……矢印の根元（＝部屋の出入口）から部屋を出たときの移動先。部屋番号の横に↑または↓とある場合、浮遊床に乗って移動することを示す。
⑲**トラップ**……設置されているトラップの位置と種類、およびレベルと優先度（→P.230）。
⑳**仕掛け**……その部屋のなかにあるペンタグラム、コンテナ、レバーなどの位置。
㉑**宝箱**……その部屋に置かれている宝箱の位置と中身。
㉒**解説**……その部屋を訪れたときに行なうべきことや、敵との戦いかたなどに関する解説。1周目のプレイにおいて、その部屋をはじめて訪れた場合を基準としている。なお、キューブを利用しなければ先に進めない場所では、その解きかたのヒントのみを記載（解答は→P.447～）。
㉓**出現モンスター・データリスト**……その部屋に出現するモンスターの装備、使用攻撃、落とす道具に関するデータ。詳細は下記参照。

出現モンスター・データリスト

❶**番号**……その部屋における、モンスターの通し番号。「出現モンスターのパーティー構成」の番号と対応している。
❷**出現モンスター名**……出現するモンスターの名前。エリアマップの「出現モンスター」と同様に、弱点を併記してある。
❸**使用攻撃**……モンスターが使用する攻撃。アイコンの意味は以下のとおり。
- 基…基本攻撃
- 特…特殊攻撃
- 魔…魔法
- ブ…ブレイクアーツ
- ア…アイテム効果

❹**装備**……モンスターが装備しているアイテムと、それをバトル終了時に落とす確率。アーマー名には、装備している部位を表すアイコンをつけてある。意味は以下のとおり。
- 頭…頭
- 右…右腕
- 脚…脚
- 胴…胴
- 左…左腕
- 飾…アクセサリー

❺**落とす道具**……バトル終了時にモンスターが落とす可能性がある道具の名前と、落とす確率。
❻**出現モンスターのパーティー構成**……その部屋に現れるモンスターの組み合わせ（＝パーティー）と、そのパーティーが出現する条件（表記内のHPとは、アシュレイの残りHPのこと）。パーティーは番号の組み合わせで表記しており、たとえば「❶❶」とある場合は、❶のモンスターが2体出現することを意味する。

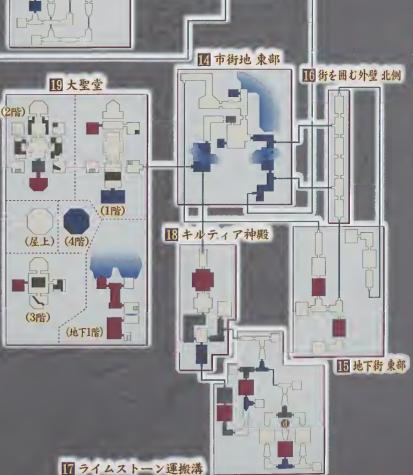
全23エリア縮図

ワイン貯蔵庫からアイアンメイデン Lv.1までの23エリアをつなげて、ひとつのマップにまとめてみた。エリア間を移動するときの一助としていただきたい。

1～23……エリア番号
■……ペンタグラム(セーブポイント)がある部屋
■……ボスモンスターを倒すと成長スロットが出現する部屋
■……パズルモードが起動する部屋
a～d…同じアルファベット同士がつながっていることを示す

4 市街地 西部
5 街を囲む外壁 西側
2 地下墓地
3 地下教会
6 廃坑 第1階層
1 ワイン貯蔵庫
START
11 市街地 南部
12 街を囲む外壁 東側
22 忘れられた坑道
9 街を囲む外壁 南側
20 羽虫の森 東部
10 レアモンデ砦
23 アイアンメイデン Lv.1
アイアンメイデン Lv.2
アイアンメイデン Lv.3
8 羽虫の森

AREA No.1

ワイン貯蔵庫

Wine Cellar

レアモンテの地下に残る、ライムストーン採掘坑跡の一部を利用したワイン蔵。25年前の地震によって陸の孤島と化した魔都へ侵入するための、唯一の通り道だ。

クリアへの道

【最初に訪れたとき】

1. 1-1 から探索を開始
2. 1-11 でレバーを使って扉を開く
3. 1-14 でミノタウロスを倒し、ハマシオンの刻印を入手
4. 1-4 でハマシオンの刻印を使って扉を開く
5. 1-18 でデュラハンを倒す
6. 1-18 から地下墓地へ

【ストックの刻印入手後】

1. 1-13 でストックの刻印を使って扉を開く
2. 1-14 でミノタウロスゾンビを倒す

エリアの傾向と対策

キューブを利用しなければ先へ進めない場所があるものの、迷宮の構造は単純なので、比較的簡単に探索できる。大半のモンスターは基本攻撃しか仕掛けてこないが、はじめて訪れたときには、こちらもしばらくのあいだバトルアビリティやブレイクアーツが使えないため、無理な戦いかたは禁物だ。

推奨アクセサリー……聖印の首飾り
推奨秘石…………とくになし

出現モンスター

	モンスター	ページ
	グールA、B【アンデッド／神聖／貫通】	P.159
	シルバーウルフ【ビースト／水／貫通】	P.153
	聖印騎士A【ヒューマン／物理以外／切断】	P.154
	聖印騎士B【ヒューマン／物理以外／打撃】	P.154
	聖印騎士グッドウィン【ヒューマン／物理以外／打撃】	P.153
	聖印騎士サックハイム【ヒューマン／物理以外／切断】	P.152
	聖印騎士マンデル【アンデッド／神聖／貫通】	P.157
	ゾンビA、B【アンデッド／神聖／貫通】	P.157
	ゾンビナイトA、B【アンデッド／神聖／貫通】	P.158
	ゾンビファイター【アンデッド／神聖／貫通】	P.158
BOSS	デュラハンA【イービル／※a／貫通】	P.160
	デュラハンB【イービル／※b／貫通】	P.160
	バット【ビースト／土／切断】	P.152
	ヘルハウンド【ビースト／水／貫通】	P.161
BOSS	ミノタウロス【ビースト／※c／切断】	P.156
	ミノタウロスゾンビ【アンデッド／火／切断】	P.189

※a…腕は物理、ほかのリムは神聖
※b…腕は神聖、ほかのリムは物理
※c…腕は暗黒、ほかのリムは火

地下墓地
MAP 2-1 (→P.258)

宝箱E

1-18
BOSS

デュラハン

1-17

1-16

1-15

ハマシオンの刻印

N
W
E
S

宝箱から得られるアイテム

宝箱A
- タワーリシチ・B
  - ハンドアックス・B
  - ウッドングリップ
- バックラー・W
- レザーグローブ・L
- ヴェラバルブ×5
- キュアバルブ×5

宝箱B
- セブンスヘヴン・B
  - ガストラルボウ・B
  - シンプルアロー
- ジポングローブ・L
- ヴェラルート×3
- キュアルート×3

宝箱C
- キュアノストラム×1
- キュアバルブ×5

宝箱D-1
- ベルタシールド・W
- ヴェラバルブ×3
- 世界樹の涙×15

宝箱D-2(要：宝箱の鍵)
- サークルシールド・D
  - タイタンの孔雀石
- キュアノストラム×3
- ヴェラノストラム×1

宝箱E
- メリーウィドウ・B
  - ロングスピア・B
  - スピクルムボール
- ブレイブハート
- キュアバルブ×3

部屋名リスト

部屋	部屋名	ページ
1-1	光の出口と闇の入口	P.248
1-2	労働者の休憩所	P.249
1-3	苦悩する職人の通路	P.249
1-4	樽柿を作った階段	P.250
1-5	ワインギルドの間	P.250
1-6	ワイン富豪の契約所	P.251
1-7	高級ワインの部屋	P.251
1-8	戦慄の部屋	P.252
1-9	命の値段を決めた部屋	P.253
1-10	渇きに苦しむ労働者の間	P.253
1-11	貴族がワインに溺れた部屋	P.254
1-12	腐った葡萄の廃棄場	P.254
1-13	ワインの闇市場	P.255
1-14	永遠の愛を誓った職人の処刑所	P.255
1-15	庶民のための赤ワインが眠る部屋	P.256
1-16	庶民のための白ワインが眠る部屋	P.256
1-17	利益を求めた分限者の部屋	P.257
1-18	英雄がワインを選んだ部屋	P.257

◆凡例

……通常の部屋
……ハマシオンの刻印を入手後に入れる部屋
……モンスターがいる部屋
BOSS…ボスモンスターがいる部屋
……モンスターに扉をロックされる部屋
……扉
……一方通行の扉
……ロックされた扉
……他エリアへの出口
……ペンタグラム
……コンテナ
……宝箱
……練習用ドール

1-1 光の出口と闇の入口 *Entrance to Darkness*

◆レアモンデ探索の出発点

廃都レアモンデの探索は、この場所からはじまる。ある時期を過ぎてここへもどってくるとモンスターが出現するが、モンスターからアイテムを入手したいときをのぞけば、とくにもどってくる必要はない。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃			…	
❷	ゾンビナイトB【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	●バトルナイフ・I (6%) ├バトルナイフ・I └ショートヒルト	—	チェインコイフ・B(6%) リングメイル・B(3%) サイクウィス・B(3%)	キュアバルブ×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成
■初期状態…出現しない　■MAP 1-4 へ行ったあと(HP190以上)…❶❶　■MAP 1-4 へ行ったあと(HP189以下)…❶
■MAP 1-15 へ行ったあと(HP190以上)…❶❶❷　■MAP 1-15 へ行ったあと(HP189以下)…❶❷

Column オープニングイベントで公爵邸占拠事件のあらましがわかる

タイトル画面でニューゲームを選ぶ(2周目以降の場合はクリアデータをロードする)と、アシュレイがバルドルバ公爵邸に潜入する場面から、物語がはじまる。ここからの一連のイベントシーン(=オープニングイベント)はSTARTボタンを押せばスキップできるが、公爵邸占拠事件のあらましや、アシュレイがレアモンデへ出発するまでの経緯がわかるようになっているので、ぜひ一度は見ておきたい。

なお、オープニングイベントの途中では、2回のバトルが行なわれる。最初の相手はメレンカンプ兵士2体、そのあとはワイバーン(バルドルバ公爵邸)と戦うことになるのだ。敵の装備および使用攻撃は下表のとおり。両者とも、強力な装備&攻撃手段を持っているわけではないが、1周目のこれらのバトルではアシュレイも基本攻撃以外の攻撃ができないので、油断は禁物だ。

◀メレンカンプ兵士2体は、近づいてきたところを攻撃するだけで容易に倒すことができる。

▶ワイバーン(バルドルバ公爵邸)戦では「ファイアブレス」を封じこむために接近戦を挑もう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	メレンカンプ兵士A【ヒューマン/※a/ 】	基本攻撃	●スパタ・B(0%) ├スパタ・B └ショートヒルト	—	ジャーキン・L(0%) 右バンテージ・L(0%) 左バンテージ・L(0%) ブーツ・L(0%)	—
❷	メレンカンプ兵士B【ヒューマン/※a/—】	基本攻撃	●スパタ・B(0%) ├スパタ・B └ショートヒルト		ジャーキン・L(0%) 右バンテージ・L(0%) 左バンテージ・L(0%) ブーツ・L(0%)	
❸	ワイバーン(バルドルバ公爵邸)【ドラゴン/神聖/切断】	基本攻撃 ファイアブレス	—	—	—	—

※a…頭と胴は物理、ほかのリムは物理以外

1-2 労働者の休憩所 *Worker's Breakroom*

1-3 苦悩する職人の通路
ペンタグラム
1-1 光の出口と闇の入口

宝箱
- ●タワーリシチ・B
  - ハンドアックス・B
  - ウッドングリップ
- ●バックラー・W
- ●レザーグローブ・L
- ●ヴェラバルブ×5
- ●キュアバルブ×5

◆バックラー・Wを装備して守りを強化

宝箱には5つのアイテムが入っているので、忘れずに入手しておくこと。1周目の場合は、守りを強化するためにも、ここで入手できるバックラー・Wを装備してから奥へ進むといいだろう。

◀この部屋にはペンタグラムがある。念のため、先へ進む前にセーブしておこう。

1-3 苦悩する職人の通路 *Hall of struggle*

◆バットは引きつけて倒す

部屋に入ったらバトルモードの状態で待ち、バットが急降下してきたところを返り討ちにしよう。そのあと、持ち上げキューブの上からジャンプして高台によじ登れば、先へ進める。

◀バットを倒さないまま先へ進もうとすると高台をよじ登るのをジャマされやすい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃			—	—
❷	シルバーウルフ【ビースト/水/貫通】	基本攻撃		—	—	キュアバルブ×1(5%)
❸	グールB【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	—		バンダナ・L(6%) サンダル・L(3%)	…

出現モンスターのパーティー構成
■初期状態…❶　■MAP 1-8 で地震が起きたあと(HP190以上)…❶❷　■MAP 1-8 で地震が起きたあと(HP189以下)…❶
■MAP 1-16 へ行ったあと(HP190以上)…❶❷❸　■MAP 1-16 へ行ったあと(HP189以下)…❶❸

1-4 樽柿を作った階段 *Smokebarrel Stair*

◆ハマシオンの刻印を探せ

『庶民のための赤ワインが眠る部屋』(MAP 1-15)への扉は、ハマシオンの刻印で封印されている。まずは、封印されていない出入口へ向かおう。なお、階段のそばにはトラップ『ヒールパネル』が隠されている。残りHPが少なくなったときや、リスクが蓄積されているときに利用するといい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
①	ゾンビA【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	—	—	ヘアーマスク・L(6%) / レザーグローブ・L(6%) / サンタル・L(3%)	—
②	ゾンビファイター【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	スパタ・B(6%) / スパタ・B / スウェプトヒルト		ハンテッドメイル・B(3%) / リンクスリーフ・B(6%) / ブーツ・L(3%)	キュアバルブ×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成
■初期状態…出現しない　■MAP 1-16へ行ったあと(HP200以上)…①②
■MAP 1-16へ行ったあと(HP199以下)…①

1-5 ワインギルドの間 *Wine Guild Hall*

◆ふたりの聖印騎士とのバトル

はじめて訪れたときは、イベントシーンのあとに聖印騎士のサックハイムとグッドウィンが襲ってくる。つねに間合いを離しながら攻撃していけば、それほど苦戦することなく倒せるが、いったん部屋から出ると彼らはいなくなるので、この方法でバトルを回避してもいいだろう。なお、『ワイン富豪の契約所』(MAP 1-6)へ行くためには、部屋の中央付近で動いている浮遊床に乗る必要がある。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
①	聖印騎士サックハイム【ヒューマン／物理以外／切断】	基本攻撃	スパタ・B(0%) / スパタ・B / ショートヒルト	バックラー・W(0%)	バンダナ・L(0%) / リンクメイル・B(0%) / レザーグローブ・L(0%) / レザーグローブ・L(0%) / サイクウィス・B(0%)	—
②	聖印騎士グッドウィン【ヒューマン／物理以外／打撃】	基本攻撃	グラディウス・B(0%) / グラディウス・B / ショートヒルト	—	バンダナ・L(0%) / リンクメイル・B(0%) / レザーグローブ・L(0%) / レザーグローブ・L(0%) / サイクウィス・B(0%)	
③	バット【ビースト／土／切断】	基本攻撃			—	
④	シルバーウルフ【ビースト／水／貫通】	基本攻撃	—			—
⑤	ゾンビナイトA【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	カストラルボウ・B(6%) / カストラルボウ・B / シンプルアロー	—	リングメイル・B(3%) / リンクスリーフ・B(6%) / サイクウィス・B(3%)	

出現モンスターのパーティー構成
■初期状態…①②　■①②を見てからMAP 1-4へ行ったあと…出現しない　■①②を見てからMAP 1-6へ行ったあと…③③
■MAP 1-14でミノタウロスを倒したあと…③③④　■MAP 1-16へ行ったあと…[illegible]

1-6 ワイン富豪の契約所 *Wine Magnate's Chambers*

◆トラップ『ガスト』に注意

『高級ワインの部屋』(MAP 1-7)への扉の近くにトラップ『ガスト』がある。階段をのぼったあとは、通路の端を通るか、ジャンプで避けて扉へ向かうこと。『高級ワインの部屋』からきたときは、部屋に入ったらすぐに高台の下へ飛び降りるのも手だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
①	バット【ビースト／土／切断】	基本攻撃				
②	シルバーウルフ【ビースト／水／貫通】	基本攻撃		—	—	キュアバルブ×1(14%)
③	ゾンビA【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	—		ヘアーマスク・L(6%) / レザーグローブ・L(6%) / サンタル・L(3%)	キュアバルブ×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成
■初期状態…①②　■MAP 1-14でミノタウロスを倒したあと…①①　■MAP 1-15へ行ったあと…①①③

1-7 高級ワインの部屋 *Fine Vintage Vault*

◆岩壁で二分された部屋

部屋の中央に岩壁があり、バット以外の敵は壁を越えてくることはない。つまり、バットさえ倒しておけば安全にHPを回復できるのだ。HPが減っていたら、十分に回復させたのちに壁を越えよう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
①	聖印騎士A【ヒューマン／物理以外／切断】	基本攻撃	スパタ・B(0%) / スパタ・B / ショートヒルト	バックラー・B(0%)	チェインコイフ・B(0%) / リンクメイル・B(0%) / レザーグローブ・L(0%) / レザーグローブ・L(0%) / サイクウィス・B(0%)	キュアルート×1(10%)
②	聖印騎士B【ヒューマン／物理以外／打撃】	基本攻撃	カストラルボウ・B(0%) / カストラルボウ・B / シンプルアロー		チェインコイフ・B(0%) / リンクメイル・B(0%) / レザーグローブ・L(0%) / レザーグローブ・L(0%) / サイクウィス・B(0%)	
③	シルバーウルフ【ビースト／水／貫通】	基本攻撃	—			マナルート×1(10%)
④	バット【ビースト／土／切断】	基本攻撃		—		キュアルート×1(10%)
⑤	バット【ビースト／土／切断】	基本攻撃		—		

出現モンスターのパーティー構成
■初期状態…①②　■MAP 1-8で地震が起きたあと…③　■MAP 1-14でミノタウロスを倒したあと…③④⑤

1-8 戦慄の部屋 *Chamber of Fear*

◆高台の上に扉がある

通路の交差点にきた時点で地震が起こり、地形が大きく変化する。西側の扉から『命の値段を決めた部屋』(MAP 1-9)へ行くには、いったんワインケースか東側の高台の上に乗って、そこから高いほうの高台へジャンプすればいい。

◀最初はふつうの通路だが、このあたりまで進むと地震が起こり、地形が変化

▶シルバーウルフは高台の上にいるアシュレイを攻撃できないので安全に倒せる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃	-	-	-	
❷	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃			-	キュアバルブ×1(15%)
❸	シルバーウルフ【ビースト/水/貫通】	基本攻撃	--	-		キュアルート×1(10%
❹	ゾンビナイトB【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	●ハンドアックス·B(6%) ↖ハンドアックス·B ↑ウッドングリップ	-	リンクメイル·B(3%) シホングローブ·L(6%) サイクウィス·B(3%	キュアルート×1(10%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸ ■MAP 1-15 へ行ったあと…❶❷❹

1-9 命の値段を決めた部屋 *The Reckoning Room* LOCK

◆全滅させるまでは出られない

最初に訪れたときはかならず扉をロックされて敵を全滅させるまではここから出られなくなる。Aか Bの机の上に乗れば、シルバーウルフはアシュレイを攻撃できなくなるので、バットがいるときは先にそちらを倒しておき、そのあとで机の上からシルバーウルフを攻撃しよう。ゾンビナイトはこちらから近づかないかぎり起きてこないため、出現したときは最後に攻撃するのが賢明だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃		—	—	キュアルート×1(10%)
❷	シルバーウルフ【ビースト/水/貫通】	基本攻撃		..	—	...
❸	シルバーウルフ【ビースト/水/貫通】	基本攻撃		.		キュアバルブ×1(5%)
❹	ゾンビナイトA【アンデット/神聖/貫通】	基本攻撃	●クラディウス·I(6%) ↖グラディウス·I ↑ショートヒルト	—	チェインコイフ·B(6%) リングメイル·B(3%) サイクウィス·B(3%)	
❺	ゾンビナイトA【アンデット/神聖/貫通】	基本攻撃	●ガストラルボウ·B(6% ↖カストラルホウ·B ↑シンプルアロー	..	リングメイル·B(3%) リングスリーブ·B(6%) サイクウィス·B(3%)	キュアルート×1(10%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸ ■MAP 1-15 へ行ったあと…❸❹❺ ■2回目以降(MAP 1-14 に入るまでのあいだのみ)…❷

1-10 渇きに苦しむ労働者の間 *A Laborer's Thirst*

◆持ち上げキューブを足場にする

『貴族がワインに溺れた部屋』(MAP 1-11)への扉は高い位置にあり、ふつうにジャンプしても届かない。部屋の中央にある高台の上で、3段積みになっている持ち上げキューブの一番上のものを持ち、Aの場所まで運んでジャンプの足場にしよう。なお、モンスターを倒さずにいると、キューブを壊されてしまうおそれがあるので、先に倒しておくこと。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃		—	—	-
❷	シルバーウルフ【ビースト/水/貫通】	基本攻撃	—			ヴェラルート×1(15%)
❸	ゾンビA【アンデット/神聖/貫通】	基本攻撃	●ゴブリンクラブ·B(6%) ↖ゴブリンクフフ·B ↑ウ ドンクリップ		レザーグロ ブ·L(6%) ブ ツ·L(3%)	

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷ ■MAP 1-15 へ行ったあと…❶❸

1-11 貴族がワインに溺れた部屋 *And the Nobles Drowned in Wine*

◆レバーを下げれば扉が開くが……

『腐った葡萄の廃棄場』(MAP 1-12)への扉は、木の足場をのぼった先にあるレバーを下げれば開けることができる。ただし、3秒たつとふたたび閉まってしまうので、レバーを下げたらすぐに扉へ向かおう。ちなみに、木の足場にのぼる手段は、Ⓐの場所からジャンプする方法のほかに、部屋のスミにあるキューブのひとつを壊したのちに、持ち上げキューブを木の足場の前に運び、その上からジャンプする方法もある。前者はやや難しいので、ジャンプアクションが苦手な人は後者の方法を使うといいだろう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃	—	—	—	
❷	シルバーウルフ【ビースト/水/貫通】	基本攻撃			—	

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷　■MAP 1-14 でミノタウロスを倒したあと…❷❷

1-12 腐った葡萄の廃棄場 *Room of Rotten Grapes*

◆持ち上げキューブを運べ

『渇きに苦しむ労働者の間』(MAP 1-10)と同様に、持ち上げキューブを扉近くの足場の前へ運び、その上からジャンプすれば北側の扉にたどり着ける。なお、キューブの真下にあるトラップ『ヒールパネル』は、地下街 東部『異国の商人達が集った珍品の市場』(MAP 15-3)でリッチを倒すとトラップ『カースパネル』に変化してしまうので、注意すること。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃				
❷	シルバーウルフ【ビースト/水/貫通】	基本攻撃				
❸	ゾンビナイトA【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	●グラディウス·I(6%) ├ククファティウス·I └ショートヒルト		チェインコイフ·B(6%) リングメイル·B(3%) リイクウィス·B(3%)	ヴェラルートX1
❹	ゾンビファイター【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	●スパタ·B(6%) ├スパタ·B └スウィプトヒルト		バンデドメイル·B(3%) リングスリーブ·B(6%) ブーツ·I(3%)	キュアバルブX1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❶　■MAP 1-14 でミノタウロスを倒したあと…❶❶❶❷　■MAP 15-3 でリッチを倒したあと…❸❹

1-13 ワインの闇市場 *Blackmarket of Wines*

◆ミノタウロス戦の下準備をしよう

この先の部屋では、アシュレイが最初に遭遇するボスモンスター、ミノタウロスとのバトルが待っている。HPが減っているなら回復させ、同様にリスクはゼロにしておきたい。また、念のためにペンタグラムでセーブを行なっておくことをオススメする。

1-14 永遠の愛を誓った職人の処刑所 *The Gallows* BOSS ストックの刻印

※この部屋に入るための扉がストックの刻印で封印されると、宝箱の中身が以下のように変化する(開けるには宝箱の鍵が必要)
- ●サークルシールド·D
  - └タイタンの孔雀石
- ●キュアノストラム×3
- ●ヴェラノストラム×1

◆ミノタウロスとの決戦場

はじめて訪れたときはミノタウロスが出現。これを倒して部屋を出ようとするとイベントシーンが挿入され、アシュレイは封印されていた記憶のなかからいくつかのバトルアビリティを思い出す。一方、ストックの刻印を使って訪れたときは、宝箱に鍵がかけられ、その中身が一新されている(→P.369)。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ミノタウロス【ビースト/※b/切断】BOSS	基本攻撃 キカフ[illegible]	●[illegible]メイス·B(0%) ├フ[illegible]ティメイス·B └ウ[illegible]トングリップ			生命のグリモア×1(100%) 弱核のグリモア×1(100%) ハマシオンの刻印×1(100%)
❷	ミノタウロスゾンビ【アンデッド/火/切断】	基本攻撃 キカフ[illegible]	●フラ[illegible]ティメイス·H(0%) ├フラ[illegible]ティメイス·H └ランカスタイル	—	[illegible](100%)	キュアバルブ×3(100%) 聖母の霊薬×1(100%)
❸	ミノタウロスゾンビ【アンデッド/火/切断】	基本攻撃 キカフ[illegible]	●フラ[illegible]ティメイス·H(5%) ├フラ[illegible]テ[illegible]メイス·H └ランカスタイル			聖母の霊薬×1(5%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶　■❶を倒したあと…出現しない　■ストックの刻印を使用してこの部屋に入ったとき…❷　■❷を倒して部屋を出たあと…❸

※b…腕は暗黒、ほかのリムは火

1-15 庶民のための赤ワインが眠る部屋 *Room of Cheap Red Wine*

◆レイピア・Bを入手するか、無視するか

はじめて訪れたときに登場する聖印騎士マンデルを倒すと、ほぼ確実にレイピア・Bが入手できる。この時点では貴重な片手装備の貫通系ウェポンだが、不要なら戦わずに先を急ごう。なお、一度ほかの部屋へ移動すると、聖印騎士マンデルはいなくなる。

トラップ『ヒールパネル』(Lv.1／優先度2)
1-16 庶民のための白ワインが眠る部屋
1-4 榛柿を作った階段

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	聖印騎士マンデル【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	●レイピア・B(99%) ┣＼レイピア・B ┗↑ショートヒルト		リンソメイル・B(0%) レザークロ フ・L(0%) サイクウイス・B(0%	-
❷	バット【ビースト／土／切断】	基本攻撃				キュアルートX1(20%)
❸	ゾンビナイトB【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	●バトルナイフ・I(6%) ┣＼バトルナイフ・I ┗↑ショートヒルト		チェインコイフ・B 6% リングメイル・B(3%) サイクウイス・B(3%)	キュアバルブX1(13%)
❹	バット【ビースト／土／切断】	基本攻撃			...	-

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶ ■いったん部屋を出たあと(HP180以上)…❷❸ ■いったん部屋を出たあと(HP179以下)…❷❹

1-16 庶民のための白ワインが眠る部屋 *Room of Cheap White Wine*

◆高台を利用して戦えば安全

バット以外のモンスターは、扉付近の高台へのぼれないうえ、高台の上にいるアシュレイを攻撃してくることもめったにない。よって、モンスターを安全に倒したいならば、この部屋に入った直後に挿入されるイベントシーンが終わっても高台から下りずに攻撃するといい。高台の上からではどうしても攻撃が届かないモンスターに対しては、高台から下りて攻撃するか、無視して扉へ向かおう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ゾンビB【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃			バンテ ジ・L(0%) サンダル・L(0%)	キュアルートX2(100%)
❷	ゾンビファイター【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	●ハンドア クス・B(0% ┣＼ハンドアックス・B ┗↑ウッドングリップ		キュラッサ・L(0%) レザーグロ ブ・L 0%) レザ グローブ・L 0%) ブーツ・L(0%	キュアバルブX1(100%)
❸	グールA【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	-		ジャ キン・L(0%) レザ グロ ブ・L 0% サンダル・L(0%)	キュアルートX2(100%)
❹	バット【ビースト／土／切断】	基本攻撃	-			-
❺	グールB【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	●スクラマサクス・B 0% ┣＼スクラマサクス・B ┗↑スウェブトヒルト		サンダル・L 3%)	キュアバルブX1(98%)
❻	シルバーウルフ【ビースト／水／貫通】	基本攻撃				

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸ ■いったん部屋を出たあと(HP180以上)…❹❺ ■いったん部屋を出たあと(HP179以下)…❹❻

1-17 利益を求めた分限者の部屋 *The Greedy One's Den*

ハマシオンの刻印

1-18 英雄がワインを選んだ部屋
1-16 庶民のための白ワインが眠る部屋

◆敵が近づいてくるのを待つ

シルバーウルフなどがいるほかは、何もない部屋。この部屋に入った直後の位置で待っていると、モンスターのほうから勝手にこちらへ近づいてくるので、ターゲットドームにおさまる範囲に入ってきたところで攻撃を仕掛ければ楽勝だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	シルバーウルフ【ビースト／水／貫通】	基本攻撃	...		-	-
❷	シルバーウルフ【ビースト／水／貫通】	基本攻撃	-			キュアバルブX1(15%)
❸	バット【ビースト／土／切断】	基本攻撃		-		-

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP150以上)…❶❷ ■初期状態(HP149以下)…❷❸ ■デュラハン戦後(HP150以上)…❶❷❸ ■デュラハン戦後(HP149以下)…❷❸❸

1-18 英雄がワインを選んだ部屋 *The Hero's Winehall*

BOSS ハマシオンの刻印

地下墓地 2-1 復讐を誓った広間
宝箱
●メリーウィドウ・B
┣ロングスピア・B
┗スピクルムボール
●ブレイブハート
●キュアバルブX3
1-17 利益を求めた分限者の部屋

◆デュラハン戦は柱の使いかたがポイント

はじめて訪れたときには、部屋の中央付近にきた時点でデュラハンが登場する。正面切って戦うと苦戦をしいられるが、Ⓐの石柱をうまく利用していけば、比較的ラクに戦えるはずだ(→P.160)。デュラハンを倒したあとは、宝箱の中身の回収を忘れずに。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	デュラハンA【イービル／※c／貫通】BOSS	基本攻撃 ドレインハート	●エンシェルティ ブ・B(0% ┣＼エンシェルティ ブ・B ┗↑スウェブトヒルト	-	-	聖母の霊薬X1(100%) 魔導師の霊薬X1(100%) 閃光のグリモアX1(100%)
❷	バット【ビースト／土／切断】	基本攻撃	—		-	キュアルートX1(13%)
❸	シルバーウルフ【ビースト／水／貫通】	基本攻撃	-	-	-	キュアバルブX1(13%)
❹	ヘルハウンド【ビースト／水／貫通】	基本攻撃 ファイアブレス	-	-		-
❺	ヘルハウンド【ビースト／水／貫通】	基本攻撃 ファイアブレス		-	-	キュアバルブX1(13%)
❻	デュラハンB【イービル／※d／貫通】	基本攻撃 ミセラブルホティ	●ロンハイア・I(0%) ┣＼ロンハイア・I ┗↑クロスカード	-		キュアバルブX1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶ ■❶を倒して部屋を出たあと…❷❷❸ ■MAP 4-1 へ行ったあと…❹❺ ■MAP 6-25 でグリッソム＆ダーククルセイダーを倒したあと…❹❻

※c…腹は物理、ほかのリムは神聖
※d…腕は神聖、ほかのリムは物理

AREA No.2

地下墓地

Catacombs

地上の墓地に収納しきれない死体を葬るべく、ライムストーンの採掘坑のなかに作られたカタコンベ。人口が減少したことから利用されなくなってひさしく、すっかり荒れ果てている。

クリアへの道

【最初に訪れたとき】

1. 2-1 から探索を開始
2. 2-7 でゴーストを倒す
3. 2-6 へ引き返すと地震が起こり、さびついた扉が開けられるようになる
4. 2-18 でリザードマンを倒し、リリーの刻印を入手
5. 2-12 でリリーの刻印を使って扉を開き、地下教会へ

エリアの傾向と対策

ふつうに探索しているだけでは入口を見つけにくい部屋がいくつかある。そうした部屋では貴重なアイテムが入手できるので、L1 R1ボタンによる視点変更や簡易マップを活用して、見落としがないようにしたい。また、ほとんどの部屋ではアンデッド種族のモンスターが徘徊している。彼らと戦うときは、聖印の首飾りのほか、神聖の属性パラメータやアンデッドの種族パラメータが高いウェポンを装備しておくといい。ウェポンに秘石を装着できるようになったら、♥聖骸石か♥ブレイブハートを装着し、攻撃面を強化しよう。

推奨アクセサリー ……聖印の首飾り
推奨秘石 ……………♥聖骸石
♥ブレイブハート

出現モンスター

宝箱から得られるアイテム

宝箱A
- ピンクスクァーレル・I
  - ゴブリンクラブ・I
  - ウッドングリップ
- クロスガード
- キュラッサ・L
- ロングブーツ・L
- ♥聖骸石
- マナルート×3
- キュアバルブ×3

宝箱B
- シャンディーガフ・B
  - ブロードソード・B
  - スウェプトヒルト
- キュイラッサー・B
- 聖母の霊薬×1

宝箱C
- ソウルキス・S
  - スクラマサクス・S
  - スウェプトヒルト
- タージェ・B
- キュイラッサー・B
- ベアーマスク・L
- ♥梟雄石
- 聖霊の祝福×3
- 千里眼晶×3

2-13
リリーの刻印
2-11
2-12
地下教会
MAP 3-1 (→P.271)
2-15
2-14
宝箱B
2-7
2-16
2-6 で地震が起こると開く
2-17
2-18

部屋名リスト

N E S W

◆凡例

- ……通常の部屋
- ……モンスターがいる部屋
- ……モンスターに扉をロックされる部屋
- ……時限イベントが発生する部屋
- ……パズルモードが起動する部屋
- ……扉
- ……ロックされた扉
- ……他エリアへの出口
- ……ペンタグラム
- ……コンテナ
- ……宝箱
- ……練習用ドール

2-1 復讐を誓った広間 *Hall of Sworn Revenge*

◆地下墓地の探索をはじめる前に

ペンタグラムとコンテナがあるので、セーブや所持品の整理をしておくといいだろう。トラップ『ヒールパネル』を利用すれば、デュラハン戦で減ったHPと蓄積されたリスクの回復が行なえて一石二鳥だ。

◀ある時期を過ぎると、北側の扉の近くに練習用ドールが出現する(→P.471)。

2-2 最後の霊妙を受けた廊下 *Hall of the Last Blessing*

COUNT

◆2周目以降の場合は先を急ごう

この先の『亡人を嘆く悲しみの廊下』(MAP 2-3)には、『ファイアブレス』を使うヘルハウンドがいる。そのため、ここにいるモンスターを倒したあとは、アシュレイのHPを全回復させてから、つぎの部屋へ向かうのが安全だ。ただし、2周目以降では、はじめて南側の扉から訪れたときにのみ時限イベントが発生する。15秒が経過すると、『亡人を嘆く悲しみの廊下』の北側の扉が閉じてしまうので注意。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ヘルハウンド【ビースト／水／貫通】	基本攻撃		-		-
❷	バット【ビースト／土／切断】	基本攻撃	-		-	-
❸	スライムA【ビースト／火／貫通】	アクリッドウーズ		-	-	-

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態(HP150以上)…❶❷　■初期状態(HP149以下)…❶❸

2-3 亡人を嘆く悲しみの廊下 *The Weeping Corridor*

COUNT

◆『ファイアブレス』を受ける前に倒せ

この部屋にいるヘルハウンドは、アシュレイとの間合いが離れていると『ファイアブレス』を使ってくる。1周目では、これを食らうとかなりのダメージを受けてしまうため、最優先で倒そう。2周目以降なら、ほとんどダメージを受けないので無視してもいい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	スケルトンB【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃			キュラッサ・L(0%) ロングブーツ・L(0%)	精霊の祈り×1(10%)
❷	ヘルハウンド【ビースト／水／貫通】	基本攻撃 ファイアブレス	-	-	-	-
❸	スライムA【ビースト／火／貫通】	アクリッドウース	-	-	-	-

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態(HP200以上)…❶❷　■初期状態(HP199以下)…❶❸

2-4 迫害された者達の広間 *Persecution Hall*

◆キューブを高台の上に運ぶ

『鼠達が狼となった怒りの間』(MAP 2-5)への入口へ入るには持ち上げキューブがひとつ必要だが、部屋の中央部と西側の高台との段差は2ブロック分あるため、ふつうに持ち運んでもキューブを高台の上には置けない。石棺をうまく利用しよう。

キューブパズルの解法 ➡P.454

◀石棺の高さは1ブロック分つまり、いったん石棺の上にキューブを置けば……。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	スケルトンB【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃			キュラッサ・L(0%) ロングブーツ・L(0%)	
❷	バット【ビースト／土／切断】	基本攻撃				キュアル ト×1(15%)
❸	スケルトンB【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●ゴブリンクラブ・B(3%) ┣ゴブリンクラブ・B ┗サンドフェイス	-	バンデッドメイル・B(3%) サンダル・L(0%)	
❹	スライムA【ビースト／火／貫通】	アクリッドウーズ	---			

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態(HP200以上)…❶❷❸　■初期状態(HP199以下)…❶❹

2-5 鼠達が狼となった怒りの間 *Rodent-Ridden Chamber*

◆聖骸石を手に入れよう

高台の上に置かれた宝箱には、アンデッド種族に対して効果的な聖骸石と、それを装着できるクロスガードが入っているので、かならず入手しておきたい。高台へのぼるには、持ち上げキューブを積み上げて足場を作り、そこからジャンプして高台にぶら下がればいい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
1	スケルトンA【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃	—	—	ボーンヘルム·I(3%) キュラッサ·L(0%) レザーグローブ·L(0%)	
2	ゴーストB【ファントム/暗黒/切断】	マインドブラスト ライトニングボウ ミゼラブルボディ			—	雷矢のグリモア×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶　■MAP 2-7 でゴーストを倒したあと…❶❷

2-6 殉教者達に祈りを捧げた墓地 *Prayerhall to the Martyrs*

◆北側の扉を開ける方法は……？

最初に訪れた時点では、北側の扉はさびついているため、『希望の歌が合唱された広間』(MAP 2-8)へ行くことができない。しかし、『母が亡き子を抱いた通路』(MAP 2-7)でゴーストを倒したあとにこの部屋へもどってくると、大きな地震が起こってサビがはがれ落ち、扉を開けられるようになる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
1	ヘルハウンド【ビースト/水/貫通】	基本攻撃			—	キュアルート×1(10%)
2	スケルトンB【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃	ゴブリンクラブ·B(3%) ゴブリンクラブ·B サントフェイス	—	バンテッドメイル·B(3%) サンダル·L(0%)	キュアバルブ×1(20%)
3	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃	—			

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態(HP200以上)…❶❷　■初期状態(HP199以下)…❶❸
■MAP 2-7 でゴーストを倒したあと(HP200以上)…❶❷❸　■MAP 2-7 でゴーストを倒したあと(HP199以下)…❶❸❸

2-7 母が亡き子を抱いた通路 *The Lamenting Mother* COUNT

◆1分以内にゴーストを倒せ

はじめて訪れたときは、部屋の中央付近まで進んだところでゴーストが出現し、1分間のカウントダウンがはじまる。時間内にゴーストを倒せば、『殉教者達に祈りを捧げた墓地』(MAP 2-6)へもどった時点で地震が発生し、さびついた扉が開けられるようになるのだ。時間内に倒せなかった場合はゴーストが消えてしまい、さびついた扉も開かないままだが、いったん部屋の外に出てから入り直せば、ゴーストはふたたび現れるので、何度でも挑戦できる。なお、地震が起こったあとは、部屋に地割れができて中央付近が通行できなくなるため、宝箱の中身はゴーストを倒した直後(部屋から出る前)に回収したい。

◀地割れができたあとに宝箱を開けるには、『希望を胸に剣を取った部屋』(MAP 2-16)からここへくるしかない。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
1	ゴーストA【ファントム/暗黒/切断】	マインドブラスト ソリッドショック ミゼラブルボディ				キュアバルブ×3(100%) 覇王の霊薬×1(100%)
2	ゾンビナイトB【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	スパタ·I(3%) スパタ·I スウェプトヒルト	—	チェインコイフ·B(3%) レザーグローブ·L(0%) ライトグリーブ·I(3%)	—
3	スケルトンB【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃			キュラッサ·L(0%) ロングブーツ·L(0%)	—
4	ゴーストB【ファントム/暗黒/切断】	マインドブラスト ソリッドショック ミゼラブルボディ	—	—	—	烈波のグリモア×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…❷❸❹

2-8 希望の歌が合唱された広間 *Hall of Dying Hope*

◆『盗賊達の隠れ家』は見つけにくい

ふつうに歩いているだけではわからないが、西側の高台の上に『盗賊達の隠れ家』(MAP 2-9)への扉がある。押しキューブと持ち上げキューブのふたつを使って足場を作れば、高台の上へ行けるのだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ゾンビナイトA【アンテッド/神聖/貫通】	基本攻撃	ランデヴェバ・B(3%) ランデヴェバ・B サンドフェイス		チェインコイフ・B(3%) リンクスリーブ・B(0%) ジポングローブ・L(3%) サイクゥイス・B(0%)	
❷	ゾンビナイトB【アンテッド/神聖/貫通】	基本攻撃	スパタ・I(3%) スパタ・I スウェプトヒルト		チェインコイフ・B(3%) レザーグローブ・L(0%) ライトグリーブ・I(3%)	—
❸	スライムA【ビースト/火/貫通】	アクリッドウーズ	—		—	
❹	スケルトンA【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃	—	—	ボーンヘルム・I(3%) キュラッサ・L(0%) レザーグローブ・L(0%)	キュアリキッドX1(5%)

出現モンスターのパーティー構成
- 初期状態(HP175以上)…❶❷　初期状態(HP174以下)…❷❸
- MAP 2-18 でリザードマンを倒したあと(HP175以上)…❶❷❹
- MAP 2-18 でリザードマンを倒したあと(HP174以下)…❷❸❹

2-9 盗賊達の隠れ家 *Bandits' Hideout*

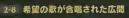
◆宝箱を開けるための足場が必要

この部屋の宝箱は、高台よりさらに1ブロック分高いところにある。アシュレイは、自分が立っている場所と同じ高さに置かれた宝箱しか開けることができないので、開けるときはキューブで宝箱の前に足場を作らなければならない。ちなみに宝箱からは、アンテッド種族に効果的なソウルキス・Sや、ヒューマン種族に効果的な梟雄石などが手に入る。

キューブパズルの解法 ➡P.454

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃	—			ヴェラルートX1(20%)
❷	ヘルハウンド【ビースト/水/貫通】	基本攻撃 ファイアブレス			—	マナバルブ(5%)
❸	ゴーストB【ファントム/暗黒/切断】	マインドブラスト ファイアボール フィブルマインド	—		—	炎弾のグリモアX1(3%)

出現モンスターのパーティー構成
- 初期状態…❶❷❸

2-10 流血の廊下 *The Bloody Hallway*

◆キューブを3つ積み上げよう

『信仰心が勝利した場所』(MAP 2-11)への入口は、かなり高い位置にある。そこへたどり着くためにはいくつかのキューブを利用しなければならないが、少ない手順で入口まで行くには、Ⓐの位置に3つのキューブを積み上げればよい。

キューブパズルの解法 ➡P.447

◀突破直前の形。ジャンプの踏み切り位置がややシビアだが、ちゃんと入口まで届く。

Column 魔導師メレンカンプ設定原画集

本作のオープニングムービーには、妖艶な衣装をまとった女性が炎をバックに踊るという、じつに印象的なシーンがある。しかし、この女性はゲーム中にはまったく姿を現さない。じつは彼女の正体は、伝説の魔導師メレンカンプなのだ。謎に包まれている魔導師の一端を知るためにも、オープニングムービー用として作成された、彼女の衣装デザイン原画をご覧いただこう。

▲キャラクターデザインを担当した吉田明彦氏の手による原画。背中の入れ墨が正位置(=ヨクス教の聖印"ホーリーウィン")であることがわかる。

◀こまかい装飾品のデザイン画。ちなみに、これらのデザインは、『FFⅧ』のアートディレクターである直良有祐氏が担当した。

▶きらびやかな飾りがほどこされた衣装のデザイン画。実際のムービーでは、これらの装飾具のほかに腰布などを身につけている。

2-11 信仰心が勝利した場所 *Where Faith Overcame Fear*

◆先手必勝でモンスターを始末しよう

通路の幅がせまく、モンスターの攻撃を避けるのは容易ではない。そのうえ、攻撃を受けてしまったときのダメージもかなり大きいので、攻撃される前に敵を倒すのが無難だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
1	スケルトンB【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●ハンドアックス・B(3%) ┣＼ハンドアックス・B ┗↑ウッドングリップ	—	ボーンヘルム・I(3%) ジポングローブ・L(3%)	ヴェラルートX1(10%)
2	ゾンビナイトA【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	●ガストラルボウ・B(3%) ┣＼ガストラルボウ・B ┗↑スティールアロー	—	ボーンヘルム・B(3%) リングメイル・B(3%) リングスリーブ・B(3%) サイクウィス・B(0%)	キュアバルブX1(19%)
3	スライムA【ビースト／火／貫通】	アクリッドウーズ	—	—	—	

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP175以上)…❶❷　■初期状態(HP174以下)…❶❸

2-12 枯れた霊泉の広間 *The Withered Spring*

◆地下教会への入口がある

東側の扉は、リリーの刻印で封印されている。つぎのエリアである地下教会へは、この扉から行くことになるのだ。『工房－パワー・ホール』(MAP 2-13)へ寄って手持ちのアイテムを整理したら、南側の通路からリリーの刻印の探索に出発しよう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
1	ゾンビナイトB【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	●ブロードソード・B(3%) ┣＼ブロードソード・B ┗↑ショートヒルト	—	チェインコイフ・I(3%) リングメイル・B(3%) リングスリーブ・B(0%)	キュアバルブX1(13%)
2	グールA【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	●ダーク・H(3%) ┣＼ダーク・H ┗↑スウェプトヒルト	—	ロングコート・L(6%) サンダル・L(3%)	—
3	スケルトンB【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●ハンドアックス・B(3%) ┣＼ハンドアックス・B ┗↑ウッドングリップ	—	ボーンヘルム・I(3%) ジポングローブ・L(3%)	キュアバルブX1(13%)
4	ゴーストB【ファントム／暗黒／切断】	マインドブラスト ヴァルカンランス レイジーボーンス	—	—	—	地竜のグリモアX1(3%)
5	マミー【アンデッド／風&神聖／切断】	基本攻撃	—	—	—	マナル トX1(3%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷　■MAP 2-18 でリザードマンを倒したあと…出現しない　■地下教会へ行ったあと…❸❹❺

2-13 工房－パワー・ホール *Workshop "Work of Art"*

◆はじめてのファクトリー

レアモンデの探索を開始して以来、はじめて登場するファクトリーだ。ここでぜひやっておきたいのが、ウェポンのグリップの交換。使用しているウェポンがダガー、ソード、ロングソードのいずれかであれば、いったん解体して、グリップを↑クロスガードに交換しよう。これで秘石が装着できるようになり、のちのバトルがラクになるのだ。また、手持ちのアイテムのなかで、持ち歩く必要がないものはコンテナに保管しておくといいだろう。

2-14 罪人が自分を悔いた部屋 *Reflect and Repent, O Sinners*

◆先を急ぐなら直進

通路がふた手にわかれている。西側の扉は『死神の手が届く犠牲の部屋』(MAP 2-15)に通じているが、そちらに進んでもモンスターからアイテムを入手できるだけなので、先を急ぐなら南へ進もう。

◀バットは動きがすばやく、攻撃を受けずに逃げ切るのはむずかしい。この敵だけは倒しておいたほうが無難だ

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
1	バット【ビースト／土／切断】	基本攻撃	—	—	—	キュアルートX1(20%)
2	マミー【アンデッド／風&神聖／切断】	基本攻撃	—	—	—	マナルートX1(3%)
3	スライムA【ビースト／火／貫通】	アクリッドウーズ	—	—	—	
4	スケルトンA【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●バトルアックス・B(3%) ┣＼バトルアックス・B ┗↑ウッドングリップ	—	ハンテッドメイル・B(3%) サンダル・L(0%)	キュアバルブX1(5%)

出現モンスターのパーティー構成
■初期状態(HP175以上)…❶❷　■初期状態(HP174以下)…❶❸
■MAP 2-18 でリザードマンを倒したあと(HP175以上)…❶❷❹
■MAP 2-18 でリザードマンを倒したあと(HP174以下)…❶❸❹

2-15 死神の手が届く犠牲の部屋 *The Reaper's Victims* LOCK

◆キュアバルブ×3が手に入る

最初に訪れたときはかならず、モンスターに扉をロックされる。そのときに現れるゾンビナイトを倒せばキュアバルブを3個入手できるので、手に入れたい場合はこの部屋に立ち寄るといい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
1	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃			—	キュアリキッド×1(3%)
2	ゾンビナイトB【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	●レイピア・B(0%) ┣ レイピア・B ┗ クロスガード		リングメイル・B(0%) リングスリーブ・B(0%) サイクウイス・B(0%)	キュアバルブ×3(100%)
3	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃	—	—	—	ヴェラバルブ×1(10%)
4	マミー【アンデッド/風&神聖/切断】	基本攻撃	—		—	キュアルート×1(10%)

出現モンスターのパーティー構成
■初期状態…❶❷　■2回目以降(MAP 2-18 でリザードマンを倒すか、ほかのエリアへ行くまでのあいだのみ)…❸❹
■2回目以降(MAP 2-18 でリザードマンを倒すか、ほかのエリアへ行ったあと)…❶

2-16 希望を胸に剣を取った部屋 *The Last Stab of Hope*

◆帰り道だけキューブを使う

リリーの刻印を手に入れて『枯れた霊泉の広間』(MAP 2-12)へ引き返すときにのみキューブを利用することになる。持ち上げキューブをふたつ積み重ねて足場にすると高台の上にのぼれるが、石棺を利用すれば持ち上げキューブがひとつですむ。なお、ここにきた時点でまだ『母が亡き子を抱いた通路』(MAP 2-7)の宝箱の中身を回収していないなら、西側の扉を通って取りに行こう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
1	スケルトンA【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃	●スパタ・I(3%) ┣ スパタ・I ┗ スウェプトヒルト		ジポングローブ・L(3%) レザーグローブ・L(0%)	キュアルート×1(10%)
2	スケルトンA【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃	—	—	ボーンヘルム・I(3%) キュラッサ・L(0%) レザーグローブ・L(0%)	キュアバルブ×1(5%)
3	スライムA【ビースト/火/貫通】	アクリッドウーズ	—		—	
4	ヘルハウンド【ビースト/水/貫通】	基本攻撃 ファイアブレス	—		—	ヴェラルート×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成
■初期状態(HP180以上)…❶❷　■初期状態(HP179以下)…❶❸
■MAP 2-18 でリザードマンを倒したあと(HP175以上)…❶❷❹
■MAP 2-18 でリザードマンを倒したあと(HP174以下)…❶❸❹

2-17 英雄が試された廊下 *Hallway of Heroes*

◆スケルトンは倒しておこう

はじめのうちはゾンビナイトが、リリーの刻印を手に入れたあとはスケルトンが出現する。ゾンビナイトは起き上がるのが遅く、攻撃してくる前に横を通り抜けることができるが、スケルトンは起き上がるのが早いので、避けずに倒してしまいたい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
1	ゾンビナイトA【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	●ランテヴェバ・B(3%) ┣ ランテヴェバ・B ┗ サンドフェイス	—	チェインコイフ・B(3%) リングスリーブ・B(0%) ジポングローブ・L(3%) サイクウイス・B(0%)	錬金術士の試薬×1(5%)
2	スケルトンA【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃	●ロングスピア・B(3%) ┣ ロングスピア・B ┗ ウッドンポール	—	ベアーマスク・L(0%) ジポングローブ・L(3%) ブーツ・L(0%)	キュアバルブ×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成
■初期状態…❶　■MAP 2-18 でリザードマンを倒したあと…❷

2-18 獣達が眠る霊境 *The Beast's Domain* LOCK

◆バトルは広い場所で

はじめて訪れたときにはモンスターに扉をロックされるが、最初は敵の姿が見えない。部屋の中央に移動したところで、天井に隠れていたリザードマンが襲いかかってくるのだ。高台の近くで戦っていると、リザードマンは高台の上を跳びまわりつつ攻撃を仕掛けてくるようになり、しばしばこちらの攻撃が届かない状況になる。それを避けるためにも、扉の近くの広い場所で戦うようにしたい。リザードマンを倒してリリーの刻印を手に入れたら、『枯れた霊泉の広間』(MAP 2-12)へ引き返そう。なお、2回目以降にこの部屋を訪れたときは扉をロックされない。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
1	リザードマンA【ドラゴン/風/貫通】	基本攻撃	●ロングスピア・I(100%) ┣ ロングスピア・I ┗ スピクルムポール	—	キュラッサ・L(100%)	リリーの刻印×1(100%)
2	リザードマンA【ドラゴン/風/貫通】	基本攻撃	●グレイブ・B(100%) ┣ グレイブ・B ┗ ウッドンポール	—	ロングコート・L(0%) キュイラッサー・I(100%)	聖母の霊薬×1(100%) 解毒のグリモア×1(100%)
3	スライムA【ビースト/火/貫通】	アクリッドウーズ			—	精霊の祈り×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成
■初期状態…❶❷　■❶❷を倒して部屋を出たあと…❸❸❸

AREA No.3

地下教会

Sanctum

ライムストーン採掘のさいに僧侶たちが発見した空洞を利用して建てられた教会。地下墓地の管理をするために派遣された神父が、ここで神に祈りを捧げていたという。

クリアへの道

【最初に訪れたとき】

1. 3-1 から探索を開始
2. 3-9 でゴーレムを倒し、3-11 の浮遊床を作動させる
3. 3-12 でドラゴンを倒す
4. 3-13 から市街地 西部へ

エリアの傾向と対策

レアモンデの中心部に接近しつつあるためか、これまでに遭遇した敵よりも強力な攻撃を仕掛けてくるモンスターが多いので、油断は禁物。とくにボスモンスターと戦うときは、秘石を有効に活用したい。キューブを使わなければ先へ進めない場所では、「不要なキューブを壊せば道が開ける」ということを頭に入れておけば、さほど苦労することはないだろう。

推奨アクセサリー……聖印の首飾り

推奨秘石……聖骸石、輝竜石

出現モンスター

	モンスター	ページ
	グールB【アンデッド／神聖／貫通】	P.159
	ゴーストB【ファントム／暗黒／切断】	P.162
BOSS	ゴーレム【イービル／風／打撃】	P.165
	スケルトンA、B【アンデッド／神聖／打撃】	P.162
	スケルトンナイト【アンデッド／神聖／打撃】	P.164
	スライムA【ビースト／火／貫通】	P.161
BOSS	ドラゴン【ドラゴン／物理以外／※a】	P.166
	バット【ビースト／土／切断】	P.152
	ヘルハウンド【ビースト／水／貫通】	P.161
	ポイズンスライムA【ビースト／火／貫通】	P.165
	リザードマンB【ドラゴン／風／貫通】	P.163

※a…尾は切断、ほかのリムは貫通

宝箱から得られるアイテム

宝箱A
- ブザムカレッサー・B
  - ランデヴェバ・B
  - サンドフェイス
- 輝竜石
- 停空のグリモア×1

部屋名リスト

3-1 犯罪者を閉じ込めた防壁 *Prisoners' Niche*

◆3段積みのキューブで防壁を越える

部屋の中央に立ちはだかる防壁を乗り越えなければ『司祭が覚醒した歩廊』(MAP 2-12)へ行けない。それには、押しキューブの上に持ち上げキューブをふたつ重ねて、3段積みの足場を作る必要がある。問題は3段目のキューブをいかにして積み上げるかという点。押しキューブの使いかたがポイントだ。

キューブパズルの解法 ➡P.454

◀押しキューブをひとつ動したあと、押しキューブを3つ並べる→持ち上げキューブを順に載せる、という手順でこの配置にすれば……

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃	-	-	-	-

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❶

3-2 司祭が覚醒した歩廊 *Corridor of the Clerics*

◆柱のカゲに隠れながら通過

通路に沿って柱が立っている。ほかの部屋へ行くときには、通路の真ん中ではなく、柱と壁のあいだを通るようにすれば、モンスターに見つかりにくい。バトルを回避したいときに活用しよう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	スケルトンA【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃	●スパタ·I(3%) ↘スパタ·I ↑ショートヒルト	タージュ·W(3%)	ホーンヘルム·L(3%) キュランサ·L(0%)	キュアルートX1(10%)
❷	スケルトンB【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃	●ハンドアックス·I(3%) ↘ハンドアックス·I ↑サンドフェイス	-	ホーンヘルム·L(3%) シポンクローブ·L(3%)	キュアルートX1(10%)
❸	スライムA【ビースト/火/貫通】	アタリッドウーズ	-	-	-	-

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP200以上)…❶❷ ■初期状態(HP199以下)❶❸

3-3 神官達の幽閉寄宿舎 *Priests' Confinement Room*

◆ジャンプ中に方向転換

はじめて『錬金術の資料室』(MAP 3-4)を訪れるときに、通ることになる部屋。ただし、隣の部屋への入口は高い位置にあり、下の写真の要領で跳ばなければたどり着けない。なお、西側の扉近くの机の上にはトラップ『ヒールパネル』が隠されている。

▶この位置からジャンプして、ジャンプの頂点付近で画面奥へ方向転換(方向キーの入力を⬅から⬆( )すれば、隣の部屋への入口にぶら下がれる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃	-	-	-	キュアルートX1(10%) 千里眼晶X1(100%)
❷	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃	-	-	-	キュアルートX1(10%)
❸	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃	-	-	-	精霊の祈りX1(10%)
❹	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃	-	-	-	ヴェラルートX1(10%)
❺	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃	-	-	-	マナルートX1(5%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP200以上)…❶❷❸❹❺ ■初期状態(HP150~199)…❶❷❸❹ ■初期状態(HP149以下)…❶❷❸

3-4 錬金術の資料室 *Alchemists' Laboratory*

◆対ボスモンスター用のアイテムが手に入る

宝箱には、ゴーレムに効果的な打撃系ウェポンのブザムカレッサー·Bと、ドラゴンに効果的な輝竜石が入っている。これらのモンスターと戦う前に、ぜひとも入手しておこう。なお、西側の扉の留め金をはずす前は『神官達の幽閉寄宿舎』(MAP 3-3)経由でなければ、この部屋へ入ることができない。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	スケルトンナイト【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃	●バイキングソード·B(3%) ↘バイキングソード·B ↑スウェフトヒルト	-	チェインコイフ·B(3%) リングメイル·B(3%) リンクスリーブ·B(3%) ロングブーツ·L(0%)	キュアリキッドX1(3%)
❷	スケルトンナイト【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃	●ギサルメアックス·B(3%) ↘ギサルメアックス·B ↑ウッドングリップ	-	チェインコイフ·B(3%) リンクスリーブ·B(0%) キュイラッサー·B(3%) サイクウィス·B(0%)	精霊の祈りX1(10%)
❸	ポイズンスライムA【ビースト/火/貫通】	ポイズンスニーズ	-	-	-	精霊の祈りX1(100%) 万能薬X1(3%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP195以上)…❶❷❸ ■初期状態(HP194以下)…❶❷

3-5 求道の歩廊 The Academia Corridor

◆隣の部屋に入るなら敵を倒しておく

部屋の構造自体は、『司祭が覚醒した歩廊』(MAP 3-2)とまったく同じ。柱と壁のあいだを移動してバトルを回避するテクニックも通用するが、『神学の討論がされた教室』(MAP 3-6)へ立ち寄るのなら話は別。ここへもどってきたときに、敵が扉のすぐ近くにいることが多いので、隣の部屋へ入る前に敵を全滅させておいたほうがいいだろう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	スケルトンA【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	ロンクスピア·B(3%) ロンクスピア·B ウットンポール		ボーンヘルム·L(3%) キュラッサ·L(0%)	キュアバルブ×1(6%)
❷	スケルトンB【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	バトルアックス·B(3%) バトルアックス·B ウットングリップ	—	ボーンヘルム·L(3%) シホンクローブ·L(3%)	聖者の秘薬×1(13%)
❸	スライムA【ビースト／火／貫通】	アクリッドウーズ	—		—	?×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP50以上)…❶❷ ■初期状態(HP49以下)…❷❸

3-6 神学の討論がされた教室 Theology Classroom

LOCK

◆戦うときは棚の上で

最初に訪れたときはかならず、モンスターに扉をロックされる。モンスターが棚の上にいる場合、下からではアシュレイの攻撃が届かないことが多いので、なるべく棚やキューブの上に乗って戦おう。なお、モンスターからアイテムを手に入れる以外には、とくにこの部屋を訪れる目的はない。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	スケルトンA【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	スパタ·I(3%) スパタ·I ショートヒルト	タージェ·W(3%)	ボーンヘルム·L(3%) キュラッサ·L(0%)	キュアバルブ×2(10%)
❷	ゴーストB【ファントム／暗黒／切断】	マインドブラスト アクアブラスト アンプロテクト	—	—	—	ヴェラルート×2(100%)
❸	グールB【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	フランキスカ·B(3%) フランキスカ·B チェサカンタイプ		—	キュアバルブ×1(10%)
❹	ゴーストB【ファントム／暗黒／切断】	マインドブラスト アクアブラスト アンプロテクト		—	—	氷刃のグリモア×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷ ■❶❷を倒して部屋を出たあと…❸❹

3-7 殉教者を祭る場所 Shrine of the Martyrs

◆帰り道には新たな敵が現れる

最初に訪れたときは2体のモンスターが出現するが、これを倒さないまま『冒涜の間』(MAP 3-9)へ行き、ゴーレムを倒してこの部屋にもどると、新たにもう1体のモンスターが現れる。最初の2体を倒している場合は、もどってきたときに1体しか出現しないので、安全にいくなら最初の時点で2体とも倒しておくこと。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ヘルハウンド【ビースト／水／貫通】	基本攻撃 ファイア[illegible]				精霊の祈り×1(10%)
❷	スケルトンナイト【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	ショートソード·I(3%) ショートソード·I ショートヒルト	ペルタシールド·B(3%)	ヘアマスク·L(3%) バンデットメイル·B(3%) キュイラッサー·B(0%) シボンクローブ·L(3%)	キュアバルブ×1(5%)
❸	スケルトンナイト【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	カストフルホウ·B(3%) カストフルホウ·B スティールアロー	—	ボーンヘルム·B(3%) リングメイル·B(3%) シホンクローブ·L(3%) シボングローブ·L(3%) サイクウィス·B(0%)	キュアリキッド×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷ ■MAP 3-9 でゴーレムを倒したあと…❶❷❸

3-8 自由を望んだ霊場 Hallowed Hope

◆ポイズンスライムは魔法で一撃

ポイズンスライムを無視して通り過ぎようとすると『ポイズンスニーズ』で毒状態にさせられるおそれがある。攻撃魔法を使えば一撃で倒せるので、早めに始末しよう。なお、『冒涜の間』(MAP 3-9)ではゴーレムが待ち受けている。万全の態勢でバトルにのぞむためにも、毒状態になったときは、奥へ進む前に『アンチドーテ』(解毒のグリモアで修得可能)や精霊の祈りを使って回復するのを忘れずに。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	バット【ビースト／土／切断】	基本攻撃			—	キュアルート×1(20%)
❷	ポイズンスライムA【ビースト／火／貫通】	ポイズンスニーズ	—		—	精霊の祈り×1(100%) 万能薬×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

3-9 冒涜の間 *Hall of Sacrilege* BOSS

◆打撃系のウェポンが効果的

階段を下りると、ゴーレムが現れてバトルに突入。ゴーレムには打撃系のウェポンが有効なので、ひとつも持っていない場合は、事前に『錬金術の資料室』(MAP 3-4)にある宝箱からブザムカレッサー・Bを入手しておこう。ただし、入手直後はPPがゼロの状態。チェインアビリティ『ゲインファントム』を使うなどしてPPを上げておかないと、ウェポンを取りかえたときに、かえって与えるダメージが減ってしまうことがあるので注意したい(ほかの打撃系のウェポンを使うときも同様)。なお、ゴーレムを倒すと『逃げ行く者の渡り廊下』(MAP 3-11)の浮遊床が動き出し、地下水脈が渡れるようになる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ゴーレム【イーヒル／風／打撃】BOSS	基本攻撃 クラナイトハンチ	-	-		キュアバルブ×2(100%) 竜騎兵の霊薬×1(100%) 優鋭のグリモア×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶ ■❶を倒したあと…出現しない

3-10 神が降臨した霊地 *Advent Ground*

◆水脈は隣の部屋で渡る

地下水脈によって部屋がふたつにわりられている。はじめて訪れるのは南側で、北側へ渡るには隣の『逃げ行く者の渡り廊下』(MAP 3-11)にある浮遊床を利用しなければならない。北側にはペンタグラムとコンテナがあるので、『邪心を清めた礼拝堂』(MAP 3-12)へ行く前に、手持ちのアイテムの整理とセーブをしておいたほうがいいだろう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	リザードマンB【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●キサル[illegible]・B(3%) キサレメ[illegible]ス・B サントフェイス		ハ[illegible]	キュアバルブ×1(10%)
❷	バット【ビースト／土／切断】	基本攻撃	-	-	-	-
❸	リザードマンB【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●グラティウス・I(3%) グラティウス・I ショートヒルト	バックラー・B(6%)	チ[illegible]インコイ[illegible]・B(6%)	キュアバルブ×1(5%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP200以上)…❶❷ ■初期状態(HP199以下)…❶ ■MAP 3-12 でドラゴンを倒したあと(HP200以上)…❷❸ ■MAP 3-12 でドラゴンを倒したあと(HP199以下)…❸

3-11 逃げ行く者の渡り廊下 *Passage of the Refugees*

3-10 神が降臨した霊地(北側)

3-10 神が降臨した霊地(南側)

◆高台の上の浮遊床で水脈越え

高台をのぼった先に浮遊床がある。ゴーレムを倒していれば、それに乗って北側へ渡れるのだ。ちなみに、高台の上へのぼるためには、いくつかのキューブを壊さなければならない。

キューブパズルの解法 ➡P.455

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	バット【ビースト／土／切断】	基本攻撃			-	-
❷	リザードマンB【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●ランテヴェバ・B(3%) ランテヴェバ・B ウ[illegible]トングリ[illegible]プ	-	バンデッドメイル・I(6%) バンテージ・L(0%) バンテージ・L(0%) ロングブーツ・L(0%)	キュアバルブ×1(5%)
❸	ポイズンスライムA【ビースト／火／貫通】	ポイズン[illegible]	-		-	精霊の祈り×1(100%) 万能薬×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶ ■MAP 3-9 でゴーレムを倒したあと…❶❷❸

3-12 邪心を清めた礼拝堂 *The Cleansing Chantry* BOSS

◆ドラゴンとの対決

ドラゴン戦では、バトル開始と同時に、敵のふところに入りこむことで『ファイアブレス』を封じてから、攻撃を仕掛けよう。ゴーレムから入手した『プロテクト』(優鋭のグリモアで修得可能)と、『錬金術の資料室』(MAP 3-4)の宝箱から手に入る●輝竜石を利用すれば、比較的ラクに倒せる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ドラゴン【ドラゴン／物理以外、※a】BOSS	基本攻撃 テイルアタック ファイアブレス		-		キュアバルブ×3(100%) 賢者の霊薬×1(100%) 解析のグリモア×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶ ■❶を倒したあと…出現しない

※a…尾は切断、ほかのリムは貫通

3-13 光への階段 *Stairway to the Light*

◆ついにレアモンデの市街地へ

地上に通じる階段は、ふつうにのぼってもいいが、ジャンプ+よじ登りを使えば、扉まで一直線でたどり着ける。階段をのぼりきった場所にある扉を開ければ、そこは魔都レアモンデの市街地だ。

AREA No.4

市街地 西部

Town Center West

大きな時計塔の下に広がる、魔都レアモンデの市街地の一部。25年前の地震による地盤沈下で、ほとんどの場所が浸水してしまい、さながら水上の都のような景観を見せている。

クリアへの道

【最初に訪れたとき】

❶ 4-1 から探索を開始
❷ 4-5 でデュエインを倒し、聖印騎士団の鍵を入手
❸ 4-1 で聖印騎士団の鍵を使って扉を開き、街を囲む外壁 西側へ

【廃坑 第1階層から訪れたとき】

❶ 4-6 から探索を開始
❷ 4-8 でシドニーを尾行するイベントシーンが挿入され、自動的に 4-9 へ移動
❸ 4-9 から地下街 西部へ

【2周目以降】

❶ 4-7 で血塗られた聖印の封印を解き、地下街 西部へ

エリアの傾向と対策

障害となるのは、アシュレイと同様にシドニーを追ってレアモンデへ潜入してきた聖印騎士団だけだ。ただし、彼らの能力値や装備は個体によってまちまちで、なかなかダメージを与えられずに苦戦させられることもある。♥梟雄石や『ミゼラブルボディ』『プロテクト』を最大限に活用していこう。

推奨アクセサリー……聖印の首飾り
火竜の指輪
推奨秘石 …………♥梟雄石

部屋名リスト

4-1	バーミリオン通り	P.280
4-2	レイン海岸通り	P.280
4-3	工房ーザ・ブロンズ・ハンマー	P.280
4-4	マール・ファルデ通り	P.281
4-5	ティコラス川	P.281
4-6	ブケッツ通り	P.282
4-7	グラシアルドラ教会跡地	P.282
4-8	サンダルサ通り	P.282
4-9	ビレボット外壁通り	P.283
4-10	空中廊下ダイナス	P.283

宝箱から得られるアイテム

(宝箱は置かれていない)

出現モンスター

	聖印騎士C【ヒューマン/物理/切断】	P.154
	聖印騎士D【ヒューマン/物理/貫通】	P.154
	聖印騎士E【ヒューマン/物理/打撃】	P.154
	聖印騎士サージク【ヒューマン/土/切断】	P.168
	聖印騎士ベジャール【ヒューマン/物理/貫通】	P.168
BOSS	デュエイン【ヒューマン/物理/切断】	P.167

◆凡例

……通常の部屋
……廃坑 第1階層を突破後に入れる部屋
……川
……モンスターがいる部屋
BOSS……ボスモンスターがいる部屋
……モンスターに出入口をロックされる部屋
……扉
……ロックされた扉
……留め金がかけられた扉
……他エリアへの出口
……ペンタグラム
……コンテナ

4-1 バーミリオン通り *Rue Vermillion*

◆聖印騎士団の鍵を探せ

西にある扉は、街を囲む外壁 西側『剣豪が生まれた訓練所』(MAP 5-1)へ通じている。ただし、扉には聖印騎士団の鍵がかけられているため、まずは鍵を探さなければならない。なお、地下教会から市街地 西部を訪れたばかりの時点で、南側へ抜ける道から『ティコラス川』(MAP 4-5)へ行くと、デュエインたちとのバトルになる。念のために、ここでセーブを行なっておきたい。

4-2 レイン海岸通り *The Rene Coastroad*

◆トラップ『ヒールパネル』を利用

水辺に面したところにトラップ『ヒールパネル』がある。『ティコラス川』(MAP 4-5)でのバトルでHPが減っていたり、リスクが増えたときは、ぜひ利用しよう。また、のちにここを訪れたときに出現する聖印騎士ふたりと戦うときは、トラップ『ヒールパネル』の上に乗った状態で戦えば安全だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	聖印騎士C【ヒューマン／物理／切断】	基本攻撃 ヒール リストレイション ハーキュリアン HP&リスク25回復	●レイピア・B(10%) └レイピア・B └ショートヒルト	バックラー・B(10%)	チェインコイフ・B(5%) リングメイル・I(5%) リングスリーブ・I(5%) リングスリーブ・I(5%) ライトグリーブ・I(5%)	ヴェラルートX1(13%)
❷	聖印騎士E【ヒューマン／物理／打撃】	基本攻撃 マヒ回復	●ランデヴェバ・B(10%) └ランデヴェバ・B └ウッドングリップ		スパンゲンヘルム・I(5%) リングメイル・I(5%) チェインスリーブ・I(5%) キュイラッサー・I(5%) ライトグリーブ・B(5%)	ヴェラルートX1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…出現しない　■MAP 6-22 でオーガを倒したあと…❶❷

4-3 工房ーザ・ブロンズ・ハンマー *Workshop "Magic Hammer"*

◆アイアン製の装備の合成ができる

ここでは、ブロンズ製およびアイアン製の装備の合成が行なえる。合成に用いるアイテムの組み合わせしだいでは、ハガネ製の装備を作り出せるので、手持ちのアイテムを使って試してみよう。

4-4 マール・ファルデ通り *Rue Mal Fallde*

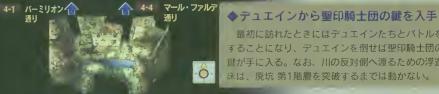
◆最初は通行できない

地下教会から訪れたばかりの時点では、聖印騎士団の部隊がいるために通り抜けられない。『ティコラス川』(MAP 4-5)へ行くなら、『バーミリオン通り』(MAP 4-1)のほうから向かうこと。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	聖印騎士D【ヒューマン／物理／貫通】	基本攻撃 呪い回復	●スパイクドクラブ・B(10%) └スパイクドクラブ・B └ウッドングリップ	バックラー・W(10%)	チェインコイフ・I(5%) リングメイル・I(5%) リングスリーフ・I(5%) チェインスリーブ・I(5%) ライトグリーブ・I(5%)	ヴェラルートX1(13%)
❷	聖印騎士E【ヒューマン／物理／打撃】	基本攻撃 しびれ回復	●ガストラルボウ・I(10%) └ガストラルホウ・I └シンプルアロー		スパンゲンヘルム・I(5%) チェインメイル・I(5%) チェインスリーブ・I(5%) チェインスリーブ・I(5%) チェインレッグス・B(5%)	ヴェラルートX1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…出現しない　■MAP 6-22 でオーガを倒したあと…❶❷

4-5 ティコラス川 *Tircolas Flow* BOSS

◆デュエインから聖印騎士団の鍵を入手

最初に訪れたときにはデュエインたちとバトルをすることになり、デュエインを倒せば聖印騎士団の鍵が手に入る。なお、川の反対側へ渡るための浮遊床は、廃坑 第1階層を突破するまでは動かない。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	デュエイン【ヒューマン／物理／切断】BOSS	基本攻撃 イクスプロションLv.1 ポイズンミスト MP50回復	●マグノリアフラウ・S(100%) └ウィザードタイプ・S └サンドフェイス	―	チェインコイフ・B(0%) ウィザードコート・L(100%) キュイラッサー・I(0%) キュイラッサー・I(0%) ロングブーツ・L(0%)	聖印騎士団の鍵X1(100%) 爆裂のグリモアX1(100%) 解錠のグリモアX1(100%)
❷	聖印騎士サージク【ヒューマン／土／切断】	基本攻撃	●レイピア・I(100%) └レイピア・I └クロスカード	タージェ・I(0%)	キュラッサ・L(0%) キュイラッサー・B(0%) キュイラッサー・B(0%) サイクウィス・B(0%)	キュアバルブX1(6%) マナルートX3(100%)
❸	聖印騎士ベジャール【ヒューマン／物理／貫通】	基本攻撃	●ギサルメアックス・B(100%) └ギサルメアックス・B └チェサカンタイプ		チェインコイフ・B(0%) キュラッサ・L(0%) キュイラッサー・I(0%) キュイラッサー・I(0%) サイクウィス・B(0%)	キュアルートX3(100%) マナバルブX1(6%)
❹	聖印騎士C【ヒューマン／物理／切断】	基本攻撃 ヒール リストレイション ハーキュリアン HP&リスク25回復	●グラディウス・I(10%) └グラディウス・I └スウェプトヒルト	ペルタシールド・W(10%)	チェインコイフ・B(5%) リングメイル・B(5%) キュイラッサー・I(5%) チェインスリーブ・B(5%) リングレッグス・I(5%)	ヴェラルートX1(13%)
❺	聖印騎士E【ヒューマン／物理／打撃】	基本攻撃 毒回復	●クレイブ・B(10%) └クレイブ・B └ウッドンポール	―	スパンゲンヘルム・B(5%) チェインメイル・B(5%) チェインスリーブ・B(5%) チェインスリーブ・B(5%) リングレッグス・I(5%)	ヴェラルートX1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷❸　■❶❷❸を倒したあと…出現しない　■MAP 6-22 でオーガを倒したあと…❹❺

4-6 ブケッツ通り *Rue Bouquet*

◆ティコラス川の対岸へ

廃坑 第1階層を突破すると、ここにたどり着く。突破してきた直後は、セーブをしておくこと。また、ここにくると『ティコラス川』(MAP 4-5)の浮遊床が動くようになるので、もしファクトリーを利用したいのなら、浮遊床で川を渡って『工房ーザ・ブロンズ・ハンマー』(MAP 4-3)へ行こう。

4-7 グラシアルドラ教会跡地 *Glacialdra Kirk Ruins*

◆"血塗られた聖印"を持っていれば……

通りの一角に、血塗られた聖印で封印された扉がある。これは、アシュレイが"血塗られた聖印"を手に入れたあと――つまり、2周目以降なら無条件で開けることができるのだ。1周目では絶対に開けられないので、無視して進んでいくしかない。

4-8 サンダルサ通り *Rue Sant D'alsa*

◆建物の2階から空中廊下へ

曲がり角の建物の2階にある入口は『空中廊下ダイナス』(MAP 4-10)へと通じている。地下街 西部に行く場合は、その入口から『ピレボット外壁通り』(MAP 4-9)へ抜ければいい。なお、最初にこの場所を訪れたときは、曲がり角の手前まできたところでイベントシーンが挿入され、そのあと自動的に『ピレボット外壁通り』(MAP 4-9)へ移動する。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	聖印騎士C【ヒューマン/物理/切断】	基本攻撃 マヒ回復	バイキングソード・B(10%) バイキングソード・B ショートヒルト		頭スパンゲンヘルム・I(5%) 胴チェインメイル・I(5%) 右チェインスリーブ・I(5%) 左キュイラッサー・B(5%) 脚リングレッグス・B(5%)	ヴェラルートX1(13%)
❷	聖印騎士D【ヒューマン/物理/貫通】	基本攻撃 毒回復	バトルアックス・I(10%) バトルアックス・I ウッドングリップ	ターシェ・W(10%)	頭チェインコイフ・B(5%) 胴チェインメイル・B(5%) 右キュイラッサー・B(5%) 左キュイラッサー・I(5% 脚リングレックス・I(5%	ヴェラルートX1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…出現しない　■ここでのイベントを見終えてから、いったん部屋を出たあと…❶❷

4-9 ピレボット外壁通り *Villeport Way*

◆地下街 西部へ行くためには

北側の扉から地下街 西部に行ける。ただし、通りの途中にある鉄格子は開かないので、『サンダルサ通り』(MAP 4-8)から『空中廊下ダイナス』(MAP 4-10)を通って鉄格子の向こう側へ行こう。なお、この場所に現れる聖印騎士は、下の写真の方法を使えば安全に倒すことができる。

◀攻撃魔法やブレイクアーツを使って鉄格子ごしに攻撃すれば、反撃を受けずに倒せる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	聖印騎士F【ヒューマン/物理/貫通】	基本攻撃 しびれ回復	ギサルメアックス・B(10%) ギサルメアックス・B ウッドングリップ		頭スパンゲンヘルム・B(5%) 胴チェインメイル・B(5%) 右チェインスリーブ・B(5%) 左チェインスリーブ・B(5%) 脚リングレッグス・I(5%)	ヴェラルートX1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…出現しない　■いったん部屋を出たあと…❶

4-10 空中廊下ダイナス *Dinas Walk*

◆ジャンプする場所に注意

『サンダルサ通り』(MAP 4-8)側の通路の近くに、床が抜けているところがある。廊下の中央でまっすぐにジャンプしても越えられないので、壁ぎわからジャンプするか、写真の方法を使うこと。

◀この位置から↗に向かってジャンプし、途中で↑に方向転換すれば、穴の向こう側にたどり着くことができる。

AREA No.5

街を囲む外壁 西側

City Walls West

レアモンデの市街地を守る外壁の一部。部屋に積み上げられた数々の資材や、西の出口が坑道につながっていることから、防壁と倉庫の両方の役割を果たしていたことがうかがえる。

クリアへの道

【最初に訪れたとき】
❶ 5-1 から探索を開始
❷ 5-3 から廃坑 第1階層へ

エリアの傾向と対策

部屋数が少なく一本道なので、すぐに突破できるはず。ただし、『蛮族が侵入した破壊の間』(MAP 5-2)では扉をモンスターにロックされるうえ、出現するゾンビファイターたちはなかなかの強敵。油断せずに戦おう。

推奨アクセサリー……聖印の首飾り
推奨秘石……聖骸石、ブレイブハート

出現モンスター

ゾンビナイトA【アンデッド/神聖/貫通】……P.158
ゾンビファイター【アンデッド/神聖/貫通】……P.158
バット【ビースト/土/切断】……P.152
ヘルハウンド【ビースト/水/貫通】……P.161

宝箱から得られるアイテム

(宝箱は置かれていない)

部屋名リスト

◆凡例
■……通常の部屋
■……扉
……モンスターがいる部屋
□……ロックされた扉
□……モンスターに扉をロックされる部屋
➡……他エリアへの出口

5-1 剣豪が生まれた訓練所 *Students of Death*

5-2 蛮族が侵入した破壊の間
聖印騎士団の扉
市街地 西部 4-1 バーミリオン通り

◆つぎの部屋へ行く前に

ここで注意すべきことは何もない。ただし、つぎの部屋では避けられないバトルがあるので、HPやリスクなどを回復させておくのを忘れずに。

5-2 蛮族が侵入した破壊の間 *The Gabled Hall* LOCK

5-1 剣豪が生まれた訓練所
5-3 剣豪の死を見届けた階段

◆早めに決着をつけること

部屋に入るとモンスターに扉をロックされてしまう。ゾンビファイターとゾンビナイトは、いずれもSTRが高く一撃のダメージ量が大きいので、長期戦は避けたい。『ミゼラブルボディ』で敵のSTRを下げつつ、こちらの攻撃のダメージ量を増やそう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ゾンビファイター【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	グラディウス・H(6%) グラディウス・H スウェプトヒルト	―	チェインコイフ・I(3%) リングメイル・I(3%) 右 リングスリーブ・H(3%) リングレッグス・B(3%)	キュアバルブ×1(6%)
❷	ゾンビナイトA【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	ショートソード・I(6%) ショートソード・I スウェプトヒルト	クワッドシールド・I(6%)	チェインコイフ・H(3%) リングメイル・B(3%) 右 リングスリーブ・I(3%) 左 チェインスリーブ・B(3%) リングレッグス・I(3%)	―
❸	バット【ビースト/土/切断】	基本攻撃	―	―	―	―
❹	ヘルハウンド【ビースト/水/貫通】	基本攻撃 ファイアブレス	―	―	―	―

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷ ■MAP 6-1 へ行ったあと…❸❹

5-3 剣豪の死を見届けた階段 *Where the Master Fell*

◆廃坑に行く準備をしておこう

廃坑 第1階層へとつづく階段。はじめて訪れたときは、階段を下りていく途中でイベントシーンが挿入され、自動的に廃坑 第1階層『大金を夢見た入口』(MAP 6-1)へ移動する。HPなどを回復しておきたいなら、階段を下りる前に行なうこと。

AREA No.6

廃坑 第1階層

Abandoned Mines L1

2000年ものあいだ採掘が行なわれた結果、レアモンデの地下に何層にも渡って形成された、ライムストーン採掘坑跡の一部。廃坑となった現在では、ゴブリンの格好の住処となっている。

クリアへの道

[最初に訪れたとき]

1. 6-1 から探索を開始
2. 6-7 でワイバーンを倒し、ムスカリの刻印を入手
3. 6-11 にある宝箱からシャガの刻印を入手
4. 6-10 でムスカリの刻印を使って扉を開く
5. 6-17 でファイアエレメンタルを倒す
6. 6-20 でシャガの刻印を使って扉を開く
7. 6-22 でオーガを倒す
8. 6-23 から市街地 西部へ

[白銀の鍵入手後]

1. 6-16 で白銀の鍵を使って扉を開く

エリアの傾向と対策

坑道は、まるでアリの巣のように広がっており、探索はかなりの長丁場となる。途中でペンタグラムを見つけたら、こまめにセーブしておくといい。また、これまで以上に手ごわい攻撃を仕掛けてくるモンスターが多く、正面切って戦うと苦戦をしいられる。どのリムが弱点なのか、効果的な属性は何なのか、どの敵から倒していけばいいか、などを考えながら戦っていきたい。

推奨アクセサリー・・火竜の指輪
推奨秘石・・・・・・・・・・♥臭雄石
♥ウンディーネの碧玉
♥サラマンダーの紅玉
♥マナブレイカー

出現モンスター

	モンスター	ページ
BOSS	オーガA【ビースト／火／貫通】	P.172
	ゴブリン【ヒューマン／風／切断】	P.169
	ゴブリンリーダー【ヒューマン／風／打撃】	P.171
	スティージ【ビースト／土／貫通】	P.169
BOSS	ファイアエレメンタルA【ファントム／水／打撃】	P.171
	ヘルハウンド【ビースト／水／貫通】	P.161
	ミミック【ビースト／火／貫通】	P.170
BOSS	ワイバーン【ドラゴン／物理／※a】	P.170

※a…尾は切断、ほかのリムは打撃

街を囲む外壁 西側
MAP 5-3 (→P.284)
6-1
6-2
6-3
6-4
宝箱A
6-6
6-7 BOSS
ワイバーン
6-5
宝箱B
6-11
6-8
6-10
6-9
留め金
ムスカリの刻印
6-12
時限イベントのゴール地点
(MAP 6-13 スタート時)

宝箱から得られるアイテム

宝箱A(要:「アンロック」)
- ●スティンガー・B
  - ギサルメアックス・B
  - サンドフェイス
- ●クワッドシールド・B
  - ♥サラマンダーの紅玉
- ●リングメイル・B
- ●リングレッグス・B
- ●♥ホワイトクイーン
- ●刻印のグリモア×1
- ●キュアバルブ×5

宝箱B
- ●リングスリーブ・B
- ●チェインコイフ・B
- ●♥ウンディーネの碧玉
- ●シャガの刻印×1

宝箱C(要:「アンロック」)
- ●チェインスリーブ・B
- ●火竜の指輪
- ●♥マナブレイカー
- ●賢者の霊薬×1
- ●恵水のグリモア×1

宝箱D
- ●ホワイトカーゴ・D
  - ヴォウジェ・D
  - ウイングドボール
- ●♥サー・ボールス
- ●マナノストラム×3

部屋名リスト

◆凡例

- ……通常の部屋
- ……ムスカリの刻印を入手後に入れる部屋
- ……シャガの刻印を入手後に入れる部屋
- ……白銀の鍵を入手後に入れる部屋
- ……モンスターがいる部屋
- BOSS……ボスモンスターがいる部屋
- ……モンスターに扉をロックされる部屋
- ……時限イベントが発生する部屋
- ……パズルモードが起動する部屋
- ……扉
- ……ロックされた扉
- ……留め金がかけられた扉
- ……他エリアへの出口
- ……ペンタグラム
- ……宝箱
- D……練習用ドール

6-1 大金を夢見た入口 *Dreamers' Entrance*

◆スティージは引きつけて倒そう

部屋に入ると、すぐにスティージが襲いかかってくる。動きがすばやいうえに3体もいるので、ヘタに逃げようとするとかえってダメージを受けてしまう。入口から動かずに待ち、近づいてきたスティージを1体ずつ確実に倒していくのが得策だ。

	モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	スティージ【ビースト/土/貫通】	基本攻撃 特ブラッドサック	—		—	千里眼晶×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態(HP210以上)…❶❶❶　■初期状態(HP209以下)…❶❶

6-2 命運の分かれ路 *The Crossing*

◆どの道から探索するか？

道がわかれているため、どこから探索したらいいのか迷うかもしれない。目指すべき『故郷への抜け道』(MAP 13-23)への道は南だが、西へ進んだ先の部屋には宝箱がある。そこでアイテムを入手すれば、より強力な装備でワイバーンとのバトルにのぞめるので、まずは西へ向かうことをオススメしたい。なお、この部屋に入ったら、『ファイアブレス』を使われる前にヘルハウンドを倒しておくこと。

	モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ヘルハウンド【ビースト/水/貫通】	基本攻撃 特ファイアブレス	-	-	-	キュアルート×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶

6-3 労働者の憩いの場 *Miners' Resting Hall*

◆魔法の鍵がかかった宝箱が登場

ここにある宝箱には、魔法の鍵がかけられている。『アンロック』(デュエイン戦で手に入れた解錠のグリモアで修得可能)を使って開けよう。なお、ミミックの『ナミングニードル』は、受けるダメージが大きいうえに、しびれ状態にさせられるので要注意。チェインアビリティなどを利用して早めにミミックを倒すか、宝箱の中身を取りに行くときに部屋の端を通って攻撃を受けないようにしたい。

	モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ゴブリン【ヒューマン/風/切断】	基本攻撃	●クファティウス·I(3%) ┣クファティウス·I ┗クロスガード	サークルシールド·W(3%)	頭ホーンヘルム·B(3%) 胴キュランサ·L(3%) 右レザーグローブ·L(3%) 左リングスリーブ·B(3%) 脚サイクウィス·B(3%)	キュアバルブ×1(6%)
❷	ミミック【ビースト/火/貫通】	基本攻撃 特ナミングニードル	-		-	ウァレンス×1(3%)
❸	ゴブリン【ヒューマン/風/切断】	基本攻撃	●バトルナイフ·I(3%) ┣バトルナイフ·I ┗スウェプトヒルト	タージェ·B(3%)	胴チェインコイフ·B(3%) 右リングスリーブ·B(3%) 脚ロングブーツ·L(3%)	聖霧の祝福×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態(HP190以上)…❶❷❸　■初期状態(HP189以下)…❶❷

6-4 衝突と和解の場所 *Conflict and Accord*

◆扉の開けぎわが危険

『行く手を阻んだ坑道』(MAP 6-5)へ向かうなら、この部屋のモンスターは倒しておきたい。たとえモンスターの横を通り過ぎることに成功しても、奥の部屋へ通じる扉を開けようとしたときに、『ファイアブレス』などの手痛い攻撃を受けてしまう危険性があるからだ。

	モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ヘルハウンド【ビースト/水/貫通】	基本攻撃 特ファイアブレス				ヴェラルート×1(13%)
❷	ゴブリン【ヒューマン/風/切断】	基本攻撃	●バトルナイフ·I(3%) ┣バトルナイフ·I ┗スウェプトヒルト	タージェ·B(3%)	頭チェインコイフ·B(3%) 右リングスリーブ·B(3%) 脚ロングブーツ·L(3%)	万能薬×1(9%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

6-5 行く手を阻んだ坑道 *The End of the Line* LOCK

◆敵を倒す順番を考えよう

はじめて訪れたときはかならず、モンスターに扉をロックされる。ゴブリン2体&スティージと戦うことになるのだが、ゴブリンはアシュレイから離れようとするので、まずはスティージを倒して、敵の数を減らしておくといい。ゴブリンを追いかけるときは、部屋のスミのほうへ追いこんでいくのがコツ。逃げ道を封じれば自然と距離が縮まり、こちらの攻撃がラクに届くようになるはずだ。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	スティージ【ビースト/土/貫通】	基本攻撃 フラットサック	−	−	−	千里眼晶×1(19%)
❷	ゴブリン【ヒューマン/風/切断】	基本攻撃	バトルナイフ・I 3% バトルナイフ・I スウォブトヒルト	タージュ・B(3%)	チェインコイフ・B 3% リンクスリ フ・B 3% ロングブーツ・L 3%	ヴェラルート×1(13%)
❸	ゴブリン【ヒューマン/風/切断】	基本攻撃	ライトクロスボウ・B 3% ライトクロスボウ・B スティ ルアロ		ボ ンヘルム・B 3% キュラ サ・L(3%) キュイラ・サ ・B 3% サイクウィス・B 3%)	ヴェラルート×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸

6-6 全てを賭けた坑道 *The Suicide King*

◆2周目以降は時限イベントが発生する

1周目では敵がいるだけの場所だが、2周目以降は部屋に入るとモンスターに扉をロックされるうえ、30秒以内にモンスターを全滅させなければ『争いが勃発した通路』(MAP 6-7)への扉が開かない。制限時間内に倒せなかった場合は、部屋に入り直して再挑戦すること。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	スティージ【ビースト/土/貫通】	基本攻撃 ブラッドサック	−	−		千里眼晶×1(13%)
❷	ゴブリン【ヒューマン/風/切断】	基本攻撃	グラディウス・I 3% グラディウス・I クロスカート	サークルシールド・W(3%)	ボ ンヘルム・B(3%) キ ラ サ・L(3%) レザ クローブ・L 3% リンクスリ フ・B 3% サイクウィス・B(3%)	マナバルブ×1(13%)
❸	ゴブリン【ヒューマン/風/切断】	基本攻撃	バトルア クス・B 3% バトルアックス・B サンドフェイス		ベアーマスク・L(3% ハンテ ドメイル・I 3% キ イフ サ ・B 3% チェインスリ ・B 3%	キュアルート×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸ ■MAP 6-7 からこの部屋に入ったとき…出現しない

6-7 争いが勃発した通路 *The Battle's Beginning* BOSS

◆側面からワイバーンの尾を攻撃

部屋に入ると、ワイバーンとのバトルに突入する。敵の『ファイアブレス』を封じるために、バトルがはじまったらすぐにふところへ飛びこみ、接近戦を挑もう。攻撃するときは、切断系のウェポンで尾を狙うのがベスト。ワイバーンは、基本攻撃をしてきたあとにしばらく動かなくなるので、そのスキに敵の側面へまわりこめば、ターゲットドーム内に尾をとらえられる。切断系のウェポンがないなら、事前に『労働者の憩いの場』(MAP 6-3)の宝箱からスティンガー・Bを取っておこう。なお、ワイバーンを倒せば、『地震で潰された坑内』(MAP 6-10)より先へ進むために必要な、ムスカリの刻印が手に入る。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ワイバーン【ドラゴン/物理/※a】BOSS	基本攻撃 [illegible]				キュアリキッド×1(100%) 耐炎のグリモア×1(100%) ムスカリの刻印×1(100%)
❷	ヘルハウンド【ビースト/水/貫通】	基本攻撃 [illegible]			−	キュアバルブ×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶ ■❶を倒して部屋を出たあと…❷❷

※a…尾は切断、ほかのリムは打撃

6-8 さらなる獲物を求める階段 *What Lies Ahead?*

◆ゴブリンリーダーに注意せよ

階段の下から襲いかかってくるゴブリンリーダーは、『ミゼラブルボディ』などの魔法を多用してくるので、放っておくと危険。頭をDYING状態にしたり、チェインアビリティ『ダルネスバインド』を使うなどして、魔法を封じてから戦おう。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ゴブリン【ヒューマン/風/切断】	基本攻撃	[illegible]		ヘア マスク・L 3% ハンテ ドメイル・I 3% キ イフ サ ・B(3% チェインスリ フ・B 3%	キュアルートX1(13%)
❷	ゴブリンリーダー【ヒューマン/風/打撃】	基本攻撃 [illegible]	[illegible]		チェインコイフ・I 3% キュラ サ・L 3% チ インスリ フ・B 3% キ イフ サー・B(3% サイクウィス・B(3%	キュアバルブ×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

6-9 協力が功を奏した鉱脈 *The Fruits of Cooperation*

PUZZLE

◆『地震で潰された坑内』への近道

ワイバーン戦を終えたあとに『地震で潰された坑内』(MAP 6-10)へ向かう場合は、この部屋を通ったほうが近道だ。浮遊床に乗って穴を越えたら、キューブをひとつ運んで足場を作り、そこからジャンプして高台の上にのぼろう。

キューブパズルの解法 ➡P.447

◀いろいろな種類のキューブがあるが、実際に動かすのはただのひとつだけだ

6-10 地震で潰された坑内 *The Earthquake's Mark*

◆動きまわらず引きつけて攻撃

部屋内でかなりの高低差があるうえに、周囲が暗くてよく見えないため、敵の位置を把握しにくい。北側の扉から訪れた場合は部屋に入った直後の位置で、西側の扉から訪れた場合は転がしキューブの上に乗り、SELECTボタンで画面をズームアウトにした状態で、バトルモードに切りかえて待とう。しばらくすると、敵のほうから近づいてくるので、それを1体ずつ倒していくのだ。なお、南側の扉を開けるには、『争いが勃発した通路』(MAP 6-7)でワイバーンを倒すと手に入る、ムスカリの刻印が必要。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	スティージ【ビースト/土/貫通】	基本攻撃 フラットサ[illegible]ク				千里眼晶×1 13%

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❶❶

6-11 炭坑の簡易倉庫 *Coal Mine Storage*

◆宝箱からシャガの刻印を取る

この部屋にある宝箱からは、『生き延びるための坑道』(MAP 6-20)で必要となる、シャガの刻印が手に入るので、忘れずに回収すること。ただし、宝箱の前の床にはトラップ『ポイズンパネル』が隠されている。そのすぐ近くにある『トラップクリア』を踏んでから、宝箱を開けに行こう。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ゴブリン【ヒューマン/風/切断】	基本攻撃	[illegible]	サークルシールド・W3%	ボーンヘルム・B(3%) キュラ[illegible]サ・L(3%) レザ[illegible]クロ[illegible]フ・L 3% リンクスリ[illegible]ブ・B 3% サイクウィス・B(3%	キュアバルブ×1(9%)
❷	ゴブリンリーダー【ヒューマン/風/打撃】	基本攻撃 スタン[illegible] ディスヘル ヒール マヒ回復 しびれ回復	[illegible]	ベルタシールド・[3%)	スパンゲンヘルム・B(3% ハンテ[illegible]トメイル・I(3% リングスリ[illegible]ブ・I 3% ロンクフ[illegible]ツ・L(3%	天使の微笑み×1(19%)
❸	ゴブリン【ヒューマン/風/切断】	基本攻撃	バトルナイフ・I 3% バトルナイフ・I スウ[illegible]フトヒルト	ターシェ・B(3%)	チ[illegible]インコイフ・B 3% リンクスリ[illegible]ブ・B 3% ロンクフ[illegible]ツ・L 3%	キュアバルブ×1(9%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP190以上)…❶❷❸ ■初期状態(HP189以下)…❶❷

6-12 愛する者の為に力尽きた坑道 *The Passion of Lovers*

◆15秒以内に通過しよう

北側の扉から部屋に入ると時限イベントが発生して、『希望の坑道』(MAP 6-13)の東側の扉が15秒だけ開く。時間内に扉までたどり着けなければ閉じてしまうので、すばやく通り抜けよう。ここには敵が出現しないため、最短距離を走るだけでいい。

6-13 希望の坑道 *The Hall of Hope*

◆ヘルハウンドを倒して先を急ごう

この部屋では時限イベントが発生するため、急いで出口に向かいたいところだが、ヘルハウンドを無視していると『ファイアブレス』で攻撃されることが多い。倒すのであれば、チェインアビリティをつなげたり、魔法を使って一撃で倒すなど、タイムカウントが進まないような攻撃方法を利用しよう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ヘルハウンド【ビースト／水／貫通】	基本攻撃 ファイアブレス				キュアバルブ×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶

6-14 暗闇と迷信の坑道 *The Dark Tunnel*

◆廃坑 第1階層では最後のセーブポイント

『故郷への抜け道』(MAP 6-23)に通じているのは南側の扉だが、隣の部屋にはファイアエレメンタルがいる。まずは東側の扉から『亡人に冥福を祈った鉱床』(MAP 6-15)へ行き、宝箱の中身を回収しておこう。また、これより先は廃坑 第1階層を出るまでペンタグラムがないので、セーブをするならここで行なっておくこと。なお、北側の扉の先は、白銀の鍵を持っていないと途中で進めなくなるため、最初に訪れた時点では行かなくてもかまわない。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ゴブリン【ヒューマン／風／切断】	基本攻撃	[illegible] ライト[illegible]ウ・B スティ[illegible]	―	[illegible]	ヴェラルート×1(19%)
❷	ゴブリンリーダー【ヒューマン／風／打撃】	基本攻撃 スタンクラウト ディスペル ヒール マヒ回復 しびれ回復	[illegible] ゴブリ[illegible] サ[illegible]トノィイス	ベルタシールド・I(3%)	[illegible]	ヴェラルート×1(19%)
❸	ゴブリン【ヒューマン／風／切断】	基本攻撃	クラディウス・I 3% クラ[illegible]ウス・I クロスカ[illegible]ト	サークルシールド・W(3%)	[illegible]	ヴェラルート×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態（HP205以上）…❶❷❸　■初期状態（HP204以下）…❶❷
■MAP 8-25 でグリッソム＆ダーククルセイダーを倒したあと…出現しない

6-15 亡人に冥福を祈った鉱床 *Rest in Peace*

◆ファイアエレメンタル戦前に寄っておきたい

部屋の奥に置かれている宝箱には、『鉱石の精錬所』(MAP 6-17)でのファイアエレメンタルとのバトルで有効なアイテムが入っているので、ぜひ入手しておこう。ただし、モンスターを無視して宝箱を開けに行くのは危険だ。少なくとも、魔法を使ってくるゴブリンリーダーだけは倒しておいたほうがいい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ゴブリン【ヒューマン／風／切断】	基本攻撃	[illegible]・B 3% ハ[illegible]クス・B サント[illegible]イス	―	ヘアーマスク・L(3%) バンテッドメイル・I(3%) キュイラ[illegible]サ・B(3%) チェインスリ[illegible]ブ・B(3%	キュアバルブ×1(13%)
❷	ミミック【ビースト／火／貫通】	基本攻撃 ナミンクニ[illegible]トル	―	―	―	?×1(1%)
❸	ゴブリンリーダー【ヒューマン／風／打撃】	基本攻撃 ヒール ミセラブルホフィ[illegible] ポイズンミスト マヒ回復 しびれ回復	スハイク[illegible]ラブ・B(3% スハイクトクラブ・B チ[illegible]サカンタイプ		チェインコイフ・I 3% キュラッサ・L(3%) チェインスリーブ・B(3%) キュイラ[illegible]サ・B(3% サイクウィス・B 3%	精霊の祈り×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷❸

6-16 深く多くを求めた通路 *Everwant Passage*

◆白銀の鍵がかかった扉がある

西側の扉には白銀の鍵がかかっており、はじめて訪れた時点では『悔恨の鉱層』(MAP 6-24)へ行くことができない。また、白銀の鍵が手に入るころなら、この部屋にいるゴブリンとミミックを簡単に倒せるほどにアシュレイが強くなっているはず。よって、ここを訪れるのは白銀の鍵入手後にすると効率的だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ゴブリン【ヒューマン／風／切断】	基本攻撃	クラディウス・I 3%) グラディウス・I クロスガ[illegible]ト	サークルシールド・W(3%)	ホーンヘルム・B(3% キュラッサ・L(3%) レザークロ[illegible]ブ・L 3% リングスリ[illegible]ブ・B 3% サイクウィス・B(3%)	ヴェラルート×1(19%)
❷	ミミック【ビースト／火／貫通】	基本攻撃 ナミンク[illegible]トル	―	―		?×1(1%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

6-17 鉱石の精錬所 *The Smeltery*

◆ファイアエレメンタルとのバトル

最初に訪れたときは、部屋の中央付近まで進んだところでファイアエレメンタルが現れる。この敵には水属性の攻撃がとても効果的なので、『フロストアタッチ』(恵水のグリモアで修得可能)などでウェポンの水の属性パラメータを上昇させておくといい。敵が使ってくる強力な魔法に対しては、火竜の指輪を装備したり、シールドに●マナブレイカーを装着するなどの方法で対抗しよう。なお、恵水のグリモアを含めた上記のアイテムは、すべて『亡人に冥福を祈った鉱床』(MAP 6-15)の宝箱から入手できるので、この部屋を訪れる前に回収しておくこと。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ファイアエレメンタルA【ファントム/水/打撃】BOSS	魔ファイアボール 魔フレイムスフィアLv.1 アMP100回復	-			マナリキッド×1(100%) 聖母の霊薬×1(100%) 炎鎖のグリモア×1(100%)
❷	ヘルハウンド【ビースト/水/貫通】	基本攻撃 技ファイアブレス			--	キュアルート×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…❷❷

6-18 ハイエナ達との衝突の場所 *Clash of Hyaenas*

◆ちょっとしたジャンプテクニックが要求される

通路の途中にある穴は、ふつうにジャンプしても跳び越えられない。先へ進むためには、穴の途中にある動かない浮遊床へ、いったん跳び移る必要があるのだ。くわしくは下の写真を参照のこと。無事に反対側へ渡ったあとは、押しキューブを足場にして高台の上にのぼるだけだ。

➡P.448

◀この視点で、穴の向こう側(一手前側)へ向かってジャンプし、浮遊床の真横にきた瞬間に方向キーを⬅へ入れればいい。

6-19 狙い過ぎた者達の坑道 *Greed Knows No Bounds*

◆ゴブリンリーダーの魔法を封じよう

ゴブリンリーダーが魔法を使いはじめると(2体いるときはとくに)やっかいなので、頭をDYING状態にするなどして早めに魔法を封じてしまおう。そのあとは、敵を無視して先を急いでもいいが、全滅させてからいったん『暗闇と迷信の坑道』(MAP 6-14)までもどってセーブしておくと、この部屋の先で力つきてやり直すときに手間がはぶける。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ゴブリン【ヒューマン/風/切断】	基本攻撃	●ライトクロスボウ·B(3%) ↖ライトクロスボウ·B ↑スティールアロー		頭ボーンヘルム·B(3%) 胴キュラッサ·L(3%) 左キュイッソサ·B(3%) 脚サイクゥイス·B(3%)	ヴェラルート×1(13%)
❷	ゴブリンリーダー【ヒューマン/風/打撃】	基本攻撃 魔ヒール 魔ディスペル 魔スタンクラウド アマヒ回復 アしびれ回復	●ゴブリンクラブ·H(3%) ↖ゴブリンクラブ·H ↑サントフォイス	ペルタシールド·I(3%)	頭スパンゲンヘルム·B(3%) 胴ハンテッドメイル·I(3%) 右リングスリーブ·I(3%) 脚ロングブーツ·L(3%)	キュアリキッド×1(6%)
❸	ゴブリンリーダー【ヒューマン/風/打撃】	基本攻撃 魔ヒール 魔ミセ[illegible] 魔ポイズンミスト アマヒ回復 アしびれ回復	●スパイクトクラブ·B(3%) ↖スパイクトクラブ·B ↑チャサカンタイプ	-	頭チェインコイフ·I(3%) 胴キュラッサ·L(3%) 右チェインスリーブ·B(3%) 左キュイラッサー·B(3%) 脚サイクゥイス·B(3%)	キュアリキッド×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態(HP205以上)…❶❷❸　■初期状態(HP204以下)…❶❷

6-20 生き延びるための坑道 *Live Long and Prosper*

◆シャガの刻印は持っているか？

はじめて訪れたときにイベントシーンが挿入されるが、それ以外には何もない場所だ。ただし、北側の扉はシャガの刻印で封印されているので、刻印を持っていないときは『炭坑の簡易倉庫』(MAP 6-11)まで取りにもどること。

◀ここから引き返すのは大変な手間になる。シャガの刻印は忘れず手に入れておこう。

6-21 鉱物の神を崇めた階段 *Pray to the Mineral Gods*

◆あわてて階段をのぼらないこと

いきなり階段をのぼろうとすると、スティーシの群れに襲われてしまう。部屋に入ったら扉のそばを離れず、敵がこちらへ近づいてくるのを待って攻撃するのが安全だ。スティーシを全滅させたあとは、『裏切り者との別れの坑道』(MAP 6-22)でのオーガ戦に備え、HPやリスクなどを回復してから先へ進もう。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	スティーシ【ビースト／土／貫通】	基本攻撃 ブラッドサック	-			ヴェラルートX1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP205以上)…❶❶❶ ■初期状態(HP204以下)…❶❶

6-22 裏切り者との別れの坑道 *Traitor's Parting*

BOSS

◆秘石と補助魔法を活用して戦え

部屋に入るとオーガが現れ、バトルに突入する。STRが高く、直接攻撃の威力がかなり大きい相手なので、バトル中はHPの回復をおこたらないようにしたい。なお、オーガは火属性の攻撃に弱い。『労働者の憩いの場』(MAP 6-3)の宝箱から手に入る●サラマンダーの紅玉をウェポンに装着し、さらに『ミゼラブルボディ』と『プロテクト』を使えば、戦いを有利に進めることが可能だ。また、オーガは自身の基本攻撃がギリギリで届く間合いをたもとうとする習性があるので、壁ぎわに追いつめてから攻撃を仕掛けるといいだろう。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	オーガA【ビースト／火／貫通】BOSS	基本攻撃	●バトルアックス・H(0%) ├バトルアックス・H └チュザカンタイプ			キュアバルブX3(100%) 覇王の霊薬X1(100%) 耐地のグリモアX1(100%)
❷	ヘルハウンド【ビースト／水／貫通】	基本攻撃 ファイアブレス	—	—	—	マナバルブX1(6%)
❸	ヘルハウンド【ビースト／水／貫通】	基本攻撃 ファイアブレス	—	—	—	ヴェラバルブX1(6%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶ ■❶を倒してからMAP 6-23 へ行ったあと…❷❸

6-23 故郷への抜け道 *Escapeway*

◆廃坑の出口

階段をのぼった先にある扉をくぐれば、市街地 西部へとたどり着く。扉の先にモンスターはおらず、ペンタグラムがあるだけなので、安心して脱出しよう。

◀段差をのぼるときは、ふつうに進むよりもジャンプを使ったほうが早くのぼれる。

6-24 悔恨の鉱層 *Mining Regrets*

◆レアモンデ探索の終盤近くに入れる

白銀の鍵を使うことで入れる部屋。ほかのエリアからここを訪れるときは、『テレポート』で『暗闇と迷信の坑道』(MAP 6-14)のペンタグラムに移動し、そこから歩いてくるといい。なお、宝箱にはダマスクス製のウェポンや、貴重な秘石が入っている。

◀宝箱のすぐ近くには、トラップ『デスヴェイパー』が設置されているので注意。

AREA No.7

地下街 西部

Undercity West

古い廃坑を利用して作られた貧民街のひとつ。各所に点在する出口がさまざまなエリアにつながっていることから、かつては市民の交流の場として活気にあふれる区画だったと思われる。

クリアへの道

【最初に訪れたとき1】
1. 7-1 から探索を開始
2. 7-4 でクラブジャイアントを倒す
3. 7-9 から羽虫の森へ

【街を囲む外壁 東側から訪れたとき】
1. 7-10 から探索を開始
2. 7-10 でダークエレメンタルを倒し、カトレアの刻印を入手
3. 7-15 から廃坑 第2階層へ

【廃坑 第2階層から訪れたとき】
1. 7-16 から探索を開始
2. 7-17 から市街地 東部へ

【黒鉄の鍵入手後】
1. 7-8 で黒鉄の鍵を使って扉を開く
2. 7-18 にある宝箱からクレマチスの刻印を入手
3. 7-5 で黒鉄の鍵を使って扉を開き、ライムストーン運搬溝へ

【白銀の鍵入手後】
1. 7-3 で白銀の鍵を使って扉を開く
2. 7-7 で白銀の鍵を使って扉を開く

★2周目以降

【最初に訪れたとき2】
1. 7-21 から探索を開始
2. 7-22 で血塗られた聖印の封印を解き、扉を開く

【黒鉄の鍵入手後】
1. 7-22 で黒鉄の鍵を使って扉を開く
2. 7-23 から避難通路へ

【白銀の鍵入手後】
1. 7-24 から検索を開始
2. 7-16 にある宝箱から黄金の鍵を入手

【黄金の鍵入手後】
1. 7-14 または 7-17 で黄金の鍵を使って扉を開く

エリアの傾向と対策

各所の扉が鍵でロックされているため、一度にすべての場所を探索することはできない。新しい鍵を入手するたびに、全体マップで各部屋を確認するようにしたい。徘徊しているモンスターはアンデッド種族とイービル種族が多いので、そのふたつの種族に効果的な装備を使っていこう。

推奨アクセサリー ‥‥聖印の首飾り、アガレスの首輪
推奨秘石 ‥‥‥‥ 聖骸石、破魔石、マナブレイカー

出現モンスター

	モンスター	ページ
	ガーゴイル【イービル/土/貫通】	P.181
	ガースト【アンデッド/神聖/貫通】	P.173
BOSS	クラブジャイアント【ビースト/風/※a】	P.174
	スケルトンA【アンデッド/神聖/打撃】	P.162
	ゾンビナイトA【アンデッド/神聖/貫通】	P.158
	ゾンビメイジ【アンデッド/火/切断】	P.173
	ダークアイ【ファントム/神聖/打撃&貫通】	P.182
BOSS	ダークエレメンタルA【ファントム/神聖/打撃】	P.182
	ダークスケルトン【アンデッド/神聖/打撃】	P.181
	デス【イービル/暗黒/-】	P.201
	デュラハンB【イービル/※b/貫通】	P.160
	リッチB【イービル/神聖/-】	P.189
	リッチロード【イービル/神聖/ 】	P.197

※a…口は貫通、ほかのリムは打撃　※b…腕は神聖、ほかのリムは物理

宝箱から得られるアイテム

宝箱A
- ハニーサックル・S
  - シャムシール・S
  - ナックルガード
- スモールスパイク・H
- スティールアロー
- スパイクシールド・I
  - ホワイトクイーン
- サーリット・H
- 紫水の腕輪
- スピードスター
- 解魔のグリモア×1

宝箱B
- ブルーラグーン・H
  - タバール・H
  - ヘヴィグリップ
- カラビニエール・H
- 賢者の霊薬×1
- 錬金術士の試薬×5
- クレマチスの刻印×1

宝箱C
- アガレスの首輪
- 聖母の霊薬×1
- ウァレーンス×1
- 黄金の鍵×1

部屋名リスト

7-1 少女がパンを売った道 *Path of the Bread Peddler*

◆地下街探索の最初の一歩

市街地 西部から地下街 西部へ入ったときに、最初に訪れる場所。モンスターは出現せず、宝箱もないので、とりあえず先へ進もう。

7-2 鉱山に向かった希望の道 *Avenue of the Mother Lode*

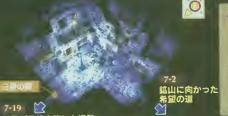
◆敵が横たわっていたら回避する

ここにはゾンビナイトとガーストがいる。部屋へ入ったときに、これらの敵が横たわっていた場合は、起き上がる前に走り抜けて、バトルを回避してもいい。最初から起き上がっていた場合は、敵をすべて倒して、HPなどを回復させたのちに『地底の魚市場』(MAP 7-4)へ向かうほうが安全だ。

◀先を急ぐなら、モンスターが起き上がる前に南側の扉へ向かって走り抜けよう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ゾンビナイトA【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	ショートソード・H(6%) ショートソード・H ナックルガード サラマンダーの紅玉	タワーシールド・H(6%) シルフの黄玉	チェインコイフ・I(6%) キュラッサ・L(6%) キュイラッサー・H(3%) リングスリーブ・H(3%) リングレックス・H(6%)	羽虫の薬酒×1(13%)
❷	ガースト【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	ショートソード・H(6%) ショートソード・H クロスガード ブレイブハート	—	スパンゲンヘルム・I(3%) バンデッドメイル・H(3%) リングスリーブ・H(3%) チェインスリーブ・I(3%) サイクウィス・I(3%)	修道僧の秘薬×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

7-3 鼠達が食べかすを狙った地下道 *Sewer of Ravenous Rats*

◆白銀の鍵で閉ざされた扉

北側の扉には白銀の鍵がかかっている。そのため、白銀の鍵を手に入れるまでは訪れなくてもいい部屋だ。ただし、ここに出現するゾンビメイジは、炎弾のグリモア(『ファイアボール』が修得できる)を落とすことがあるので、それを手に入れたい場合は立ち寄るのも手だろう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	スケルトンA【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	スコーピオン・H(6%) スコーピオン・H ウインクドボール		チェインコイフ・I(6%) キュラッサ・L(6%) キュイラッサー・H(3%) キュイラッサー・H(3%) ライトグリーブ・H(6%)	万能薬×1(3%)
❷	スケルトンA【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	レイピア・H(6%) レイピア・H ナックルガード 輝竜石		チェインコイフ・H(6%) バンデッドメイル・I(6%) リングスリーブ・H(3%) キュイラッサー・I(3%) ライトグリーブ・H(6%)	羽虫の薬酒×1(6%)
❸	ゾンビメイジ【アンデッド／火／切断】	基本攻撃 ファイアボール フィブルマインド	キドニーダガー・H(6%) キドニーダガー・H ナックルガード		スパンゲンヘルム・H(3%) ウィザードコート・L(3%) バンテージ・L(3%) レザーグローブ・L(3%) リングレッグス・H(3%)	炎弾のグリモア×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸

7-4 地底の魚市場 *Fishmarket of the Underdark* BOSS

◆魚市場の巨大ガニを退治せよ

部屋に入ると、クラブジャイアントとのバトルに突入する。『ミゼラブルボディ』と『プロテクト』を使いつつ接近戦を挑めば、さほど苦戦することはないはずだ。なお、クラブジャイアント戦後に再度この部屋を通過するときは、ゾンビメイジさえ倒してしまえば、ラクに通り抜けることができる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	クラブジャイアント【ビースト／風／※a】BOSS	基本攻撃 アクアバブル タイダルラッシュ		—	—	キュアバルブ×3(100%) 聖母の霊薬×1(100%) 裏空のグリモア×1(100%)
❷	ゾンビナイトA【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	フィランギ・I(6%) フィランキ・I クロスガード	サークルシールド・H(6%)	ボーンヘルム・H(6%) バンデッドメイル・I(6%) リングスリーブ・I(3%) キュイラッサー・H(3%) チェインレッグス・I(6%)	千里眼晶×1(25%)
❸	ゾンビナイトA【アンデッド／神聖／貫通】	基本攻撃	ターゲットボウ・H(6%) ターゲットボウ・H ジャヘリンホルト	-	チェインコイフ・H(6%) バンデッドメイル・H(6%) キュイラッサー・H(3%) キュイラッサー・H(3%) チェインレッグス・I(6%)	—
❹	ゾンビメイジ【アンデッド／火／切断】	基本攻撃 ライトニングボウ フィブルマインド	クレリックタイプ・H(6%) クレリックタイプ・H サリッサグリップ 輝竜石		ウィザードハット・L(3%) ウィザードコート・L(3%) バンテージ・L(3%) バンテージ・L(3%) ロンクブーツ・L(3%)	雷矢のグリモア×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶ ■❶を倒して部屋を出たあと…❷❸❹

※a…口は貫通、ほかのリムは打撃

7-5 太陽を望んだ街道 *The Sunless Way*

◆ライムストーン運搬溝の入口がある

ペンタグラムがある十字路。クラブジャイアントとのバトルのあとは、ここでセーブをしておくといいだろう。黒鉄の鍵でロックされた南側の扉は、ライムストーン運搬溝に通じているが、その先ではアスターの刻印、キュラスの刻印、メリッサの刻印の3つが必要となるので、これらの刻印を手に入れてから進むようにすること。

7-6 貧困に苦しんだ通路 *Hall of Poverty*

◆最初は探索しなくてもいい

東側の扉には留め金がかけられている。また、白銀の鍵を持っていない場合は、つぎの部屋で道を閉ざされてしまう。よって、最初に探索する時点では、モンスターからの戦利品を入手したいといった状況でなければ、この部屋を訪れなくてもかまわない。

7-5 太陽を望んだ街道
7-7 主婦が洗濯物を干した道
7-16 崩壊した商店街
留め金

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ゾンビナイトA【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	●フィランギ・I(6%) ＼フィランギ・I ↑クロスガード	サークルシールド・H(6%)	頭ホーンヘルム・H(6%) 胴バンデットメイル・I(6%) 右リングスリーブ・I(3%) 左キュイラッサー・H(3%) 脚チェインレッグス・I(6%)	—
❷	ガースト【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	●ショートソード・H(6%) ＼ショートソード・H ↑クロスガード ♥フレイブハート	—	頭スパンゲンヘルム・I(3%) 胴バンデッドメイル・H(3%) 右リングスリーブ・H(3%) 左チェインスリーブ・I(3%) 脚サイクウィス・I(3%)	ヴェラルートX1(13%)
❸	ガースト【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	●スモールスパイク・H(6%) ＼スモールスパイク・H ↑チェザカンタイプ	—	頭チェインコイフ・H(3%) 胴リングメイル・H(3%) 右リングスリーブ・H(3%) 左リングスリーブ・H(3%) 脚ロングブーツ・L(3%)	

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸

7-7 主婦が洗濯物を干した道 *Path of the Washing-Woman*

トラップ『ヒールパネル』(Lv.2/優先度2)

◆トラップ『ヒールパネル』を利用して戦おう

攻撃を受けずに通り過ぎるのは難しいので、部屋に入ったらすぐに敵を倒してしまいたい。そのさい、トラップ『ヒールパネル』の上に乗って戦えば、HPなどの回復が容易に行なえるので便利だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ゾンビナイトA【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	●ターゲットボウ・H(6%) ＼ターゲットボウ・H ↑ジャベリンボルト	—	頭チェインコイフ・H(6%) 胴バンテッドメイル・H(6%) 右キュイラッサー・H(3%) 左キュイラッサー・H(3%) 脚チェインレッグス・I(6%)	—
❷	ガースト【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	●タバルジン・I(6%) ＼タバルジン・I ↑サンドフェイス	—	頭スパンゲンヘルム・B(3%) 胴リングメイル・I(3%) 右チェインスリーブ・I(3%) 左リングスリーブ・H(3%) 脚サイクウィス・B(3%)	ヴェラルートX1(13%)
❸	ゾンビメイジ【アンデッド/火/切断】	基本攻撃 ヴァルカンランス フィブルマインド	●サモナータイプ・I(6%) ＼サモナータイプ・I ↑チェザカンタイプ	—	頭ウィザードハット・L(3%) 胴ウィザードコート・L(3%) 右ジポングローブ・L(3%) 左ジポングローブ・L(3%) 脚サイクウィス・H(3%)	地竜のグリモアX1(3%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸

7-8 老人達が昔を懐かしむ道 *Reminiscent for Days of Yore*

◆壁沿いに走って魔法を回避

黒鉄の鍵がかけられた西側の扉の近くには、ゾンビメイジがいる。東側の扉と南側の扉を行き来するだけなら、壁沿いに走ればゾンビメイジの魔法を受けずにすむ。一方、西側の扉を通って『貧しい冬に備える食料倉庫』(MAP 7-18)へ行くときは、早めにゾンビメイジを倒そう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ゾンビナイトA【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	●ターゲットボウ・H(6%) ＼ターゲットボウ・H ↑ジャベリンボルト	—	頭チェインコイフ・H(6%) 胴バンデッドメイル・H(6%) 右キュイラッサー・H(3%) 左キュイラッサー・H(3%) 脚チェインレッグス・I(6%)	ヴェラルートX1(6%)
❷	ガースト【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	●タバルジン・I(6%) ＼タバルジン・I ↑サンドフェイス		頭スパンゲンヘルム・B(3%) 胴リングメイル・I(3%) 右チェインスリーブ・I(3%) 左リングスリーブ・H(3%) 脚サイクウィス・B(3%)	—
❸	ゾンビメイジ【アンデッド/火/切断】	基本攻撃 アクアブラスト フィブルマインド	●ペシュカド・H(6%) ＼ペシュカド・H ↑クロスガード		頭スパンゲンヘルム・H(3%) 胴ウィザードコート・L(3%) 右レザーグローブ・L(3%) 左レザーグローブ・L(3%) 脚リングレッグス・H(3%)	氷刃のグリモアX1(3%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP180以上)…❶❷❸ ■初期状態(HP179以下)…❶❷

7-9 狩人が登った階段 *Where the Hunter Climbed*

◆ふたたび地上へ

はじめて地下街 西部を訪れたときは、ここが出口となる。階段をのぼって外へ出るとイベントシーンが挿入され、舞台は羽虫の森へと移る。

羽虫の森
8-1 精霊界の隣接点

7-8 老人達が昔を懐かしむ道

7-10 地震に脅えた混乱の広間 *Fear of the Fall*

◆訪れるにはドラセナの刻印が必要

アイアンメイデン Lv.1で手に入れたドラセナの刻印を市街地 南部『アルアーノ通り』(MAP 11-5)で使用し、街を囲む外壁 東側を経由しなければ訪れることができない場所。最初に足を踏み入れたときは、部屋に入って少し進むとダークエレメンタルが現れ、強制的にバトルとなる。敵が現れる前に『プロテクト』や『インバリドスペル』を使って準備をしておくといい。2回目以降に訪れたときは、魔法を連発してくるダークアイを先に倒せば、その後のバトルの展開が有利になる。

◀チェインアビリティによる攻撃がとぎれた瞬間に敵の攻撃魔法……というのがもっとも危険なパターン。『インバリドスペル』を活用しよう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
1	ダークエレメンタルA【ファントム/神聖/打撃】BOSS	テスラブトペイン メテオインパクトLv.1 MP100回復	—	—	—	カトレアの刻印×1(100%) 天破のグリモア×1(100%)
2	スケルトンA【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃	モーニングスター・H(6%) モーニングスター・H ジェンダルメ	カイトシールド・H(6%) ブレインシールド	サーリット・I(6%) セグメンテータ・I(6%) カラビニエール・I(3%) カラビニエール・I(3%) チェインレッグス・H(6%)	ヴェラルート×1(13%)
3	ダークスケルトン【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃	フィランギ・H(6%) フィランギ・H ナックルガード 聖骸石	カイトシールド・I(6%) ローバストフィスト	サーリット・H(6%) ブレストプレート・H(6%) チェインスリーブ・H(3%) ガントレット・I(3%) チェインレッグス・I(6%)	キュアバルブ×1(6%)
4	ダークアイ【ファントム/神聖/打撃&貫通】	スタンブラスト ライトニングボウ ヴァルカンランス フィブルマインド	—		—	雷矢のグリモア×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶ ■❶を倒して部屋を出たあと…❷❸❹

7-11 罪人達の街角 *Sinner's Corner*

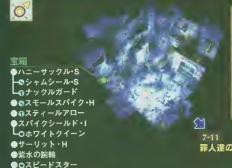
◆ペンタグラムでセーブしよう

ドラセナの刻印を入手後に入れる部屋(MAP 7-10~MAP 7-15)には、ダークアイなどの手ごわいモンスターが多い。ダークエレメンタルと戦ったあとはもちろん、白銀の鍵を使って訪れた場合にも、この部屋でセーブしておくことをオススメする。なお、部屋にいるモンスターは積極的に攻撃を仕掛けてくるので、逃げるよりも倒したほうが安全だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
1	スケルトンA【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃	コルセスカ・H(6%) コルセスカ・H フラメアポール	—	サーリット・H(6%) スケールアーマー・I(6%) ガントレット・I(3%) チェインスリーブ・H(3%) リングレックス・H(6%)	ヴェラルート×1(6%)
2	ダークスケルトン【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃	ウィンドラスボウ・I(6%) ウィンドラスボウ・I ジャベリンボルト	—	バルビューダ・H(6%) ブレストプレート・H(6%) カラビニエール・I(3%) チェインスリーブ・H(3%) リングレッグス・H(6%)	ヴェラバルブ×1(6%)
3	ダークアイ【ファントム/神聖/打撃&貫通】	スタンブラスト ソリッドショック テスラブトペイン フィブルマインド	—	—	—	苦呪のグリモア×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP205以上)…❶❷❸ ■初期状態(HP204以下)…❶❷

7-12 子供達の秘密の遊び場 *The Children's Hideout*

宝箱
- ハニーサックル・S
  - シャムシール・S
  - ナックルガード
- スモールスパイク・H
- スティールアロー
- スパイクシールド・I
  - ホワイトクイーン
- サーリット・H
- 紫水の腕輪
- スピードスター
- 解魔のグリモア×1

◆貴重なアイテムの宝庫

部屋の奥にある宝箱には、アンデッド種族に対して高い威力を発揮するハニーサックル・Sをはじめ、さまざまなアイテムが入っているので、ぜひとも回収しておきたい。ただし、宝箱を開ける前に部屋のなかのモンスターを倒しておくのを忘れずに。とくにダークアイは最優先で始末しよう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
1	ガーゴイル【イービル/土/貫通】	基本攻撃 ナミングフック		—		聖霊の祝福×1(13%)
2	ダークアイ【ファントム/神聖/打撃&貫通】	スタンブラスト ライトニングボウ ヴァルカンランス フィブルマインド				地竜のグリモア×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❶❷

7-13 永遠の闇に狂喜した通路 *Nameless in Dark Oblivion*

◆ふたつの区域の連絡路

西側の扉には白銀の鍵がかけられている。この扉を利用すれば、羽虫の森へ向かうさいに通った区域との行き来がラクにできるのだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●シャムシール・I(6%) ↖シャムシール・I ↑ナックルガード	●ラウンドシールド・H(6%) ◆ブレインシールド	バルビューダ・I(6%) セグメンテータ・I(6%) 右ガントレット・I(3%) 左チェインスリーブ・H(3%) チェインレッグス・H(6%)	キュアバルブ×1(6%)
❷	ダークアイ【ファントム／神聖／打撃＆貫通】	特スタンブラスト ファイアボール アクアブラスト フィブルマインド	—	—	—	炎弾のグリモア×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

7-14 祈りを捧げた者達の街角 *Corner of Prayers*

◆魔法の波状攻撃に注意せよ

廃坑 第2階層へ向かうときは北側の扉『工房－ワークショップ』(MAP 7-28)へ向かうときは東側の扉に入ればいい。なお、部屋のなかにダークアイが2体いる場合は、魔法の波状攻撃を受けないためにも、部屋に入ったらすぐに倒すか、『インバリドスペル』を使ってから一気に扉まで走り抜けよう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●チャクマク・H(6%) ↖チャクマク・H ↑ジェンダルメ	●カイトシールド・I(6%) ◆スピードスター	サーリット・I(6%) スケールアーマー・I(6%) 右チェインスリーブ・H(3%) 左ガントレット・I(3%) フースカンプ・I(6%)	ヴェラルート×1(6%)
❷	ダークアイ【ファントム／神聖／打撃＆貫通】	特スタンブラスト ファイアボール アクアブラスト フィブルマインド	—		—	氷刃のグリモア×1(3%)
❸	ダークアイ【ファントム／神聖／打撃＆貫通】	特スタンブラスト ソリッドショック デスラプトペイン フィブルマインド	—		—	烈波のグリモア×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP205以上)…❶❷❸ ■初期状態(HP204以下)…❶❷

7-15 光を塞がれた絶望の脱出口 *Hope Obstructed*

◆廃坑 第2階層へのもうひとつの入口

階段の下にある扉は、廃坑 第2階層『過労で倒れた階段』(MAP 13-25)に通じている。この扉を通れば、時限イベントが行なわれる一帯(MAP 13-6～MAP 13-24)をまったく通らずに、『盗賊達の空洞』(MAP 13-26)へ行くことができるのだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ガーゴイル【イービル／土／貫通】	基本攻撃 特ナミングフック	—		—	聖霊の祝福×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP200以上)…❶❶ ■初期状態(HP150～199)…❶ ■初期状態(HP149以下)…出現しない

7-16 崩壊した商店街 *The Crumbling Market*

◆大きな水路の北側に宝箱がある

水路によって南北に分断されている場所。最初に訪れたときは、廃坑 第2階層を突破した直後なので南側にいる。敵と戦う前にペンタグラムでセーブしておくのも手だ。北側には、2周目以降に避難通路を経由することで行ける。そこにある宝箱からは黄金の鍵が手に入るが、宝箱の周囲に多くのトラップが隠されているので注意しよう。

トラップの種類と位置の対応表

- Ⓐトラップ「ガスト」(Lv.3／優先度1)
- Ⓑトラップ「イラプション」(Lv.3／優先度1)
- Ⓒトラップ「テラスラスト」(Lv.3／優先度1)
- Ⓓトラップ「フリーズ」(Lv.3／優先度1)
- Ⓔトラップ「サンクチュエリ」(Lv.3／優先度1)

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	デュラハンB【イービル／※b／貫通】	基本攻撃 ハーキュリアン ミゼラブルボディ	●バルブリガン・H(6%) ↖バルブリガン・H ↑ヘヴィグリップ	●ラウンドシールド・H(9%) ◆ローバストフィスト		キュアリキッド×1(13%)
❷	リッチB【イービル／神聖／ 】	基本攻撃 サンダーバーストLv.2 ドレインマインド フィブルマインド サイレントスペル	●シャーマンタイプ・H(3%) ↖シャーマンタイプ・H ↑グリモアグリップ ◆タイタンの孔雀石	—	ウィザードハット・L(3%) ウィザードコート・L(3%) 右チルトグローブ・H(3%) 左チルトグローブ・H(3%) ミサグリアタイプ・H(3%) ラスティネイル(3%)	—
❸	リッチロード【イービル／神聖／ －】	基本攻撃 アヴァランチLv.3 サイレントスペル スタンクラウド アMP25回復	●シャーマンタイプ・H(3%) ↖シャーマンタイプ・H ↑グリモアグリップ ◆ダオの月長石	—	アーメット・H(3%) プレイトメイル・H(3%) 右ロンダンス・H(3%) 左フレイタニエル・I(3%) ミサグリアタイプ・H(3%) バロロコングの指輪(3%)	

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶ ■MAP 19-27 でダオを倒したあと(1周目)…❷ ■MAP 19-27 でダオを倒したあと(2周目以降)…❷❸

※b…腕は神聖、ほかのリムは物理

7-17 亡き人が運ばれた涙の地下道 *Tears from Empty Sockets*

◆市街地 東部への出入口

通路の中央にいるダークスケルトンは、はじめのうちは横たわっているものの、すぐに立ち上がって襲いかかってくる。すばやく近づき、攻撃してくる前に倒してしまおう。なお、東側の扉を抜ければ、市街地 東部へとたどり着く。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	シャムシール・I(6%) シャムシール・I ナックルガード	ラウントシールド・H(6%) ブレインシールド	バルビューダ・I(6%) セクメンテータ・I(6%) ガントレット・I(3%) チェインスリーブ・H(3%) チェインレッグス・H(6%)	―

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶

7-18 貧しい冬に備える食料倉庫 *Larder for a Lean Winter*

◆クレマチスの刻印が手に入る

部屋のスミにある宝箱からは、シナリオを進めるのに欠かせない、クレマチスの刻印が入手できる。地下街 東部で黒鉄の鍵を手に入れたのちに、かならず訪れること。『テレポート』を使って『太陽を望んだ街道』(MAP 7-5)に移動すれば、ラクにたどり着けるはずだ。室内にいるモンスターは、宝箱を調べる前に倒したほうが無難。『インバリドスペル』を使っておけば、リッチとも安心して戦えるだろう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	チャクマク・H(6%) チャクマク・H ジュンダルメ	カイトシールド・I(6%) スピードスター	サーリット・I(6%) スケールアーマー・I(6%) チェインスリーブ・H(3%) ガントレット・I(3%) フースカンプ・I(6%)	―
❷	ダークスケルトン【アンテッド／神聖／打撃】	基本攻撃	ウィンドラスホウ・I(6%) ウィンドラスホウ・I ジャベリンボルト	―	バルビューダ・H(6%) ブレストプレート・H(6%) カラビニエール・I(3%) チェインスリーブ・H(3%) リングレッグス・H(6%)	―
❸	リッチB【イービル／神聖／―】	基本攻撃 サンダーバーストLv.2 ドレインマインド フィブルマインド サイレントスペル	シャーマンタイプ・H(3%) シャーマンタイプ・H グリモアクリップ タイタンの孔雀石	―	ウィザードハット・L(3%) ウィザードコート・L(3%) チルトグローブ・H(3%) チルトグローブ・H(3%) ミサグリアタイプ・H(3%) ラスティネイル(3%)	天使の微笑み×1(13%)

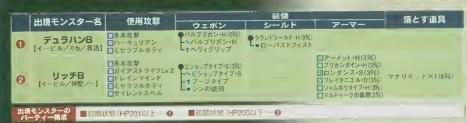
出現モンスターのパーティー構成　■初期状態(HP200以上)…❶❷❸　■初期状態(HP199以下)…❶❷

7-19 親子が口笛を吹いた通路 *Beggars of the Mouthharp*

◆HPが少ないとリッチが登場

1周目は白銀の鍵を入手後に南側から、2周目以降は廃坑 第1階層を抜けたあとに北側から訪れることができる。アシュレイのHPが200以下だとリッチが出現するので、リッチと戦いたくなければ、隣の部屋でHPを回復させてから、この部屋に入ろう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	デュラハンB【イービル／※b／貫通】	基本攻撃 ハーキュリアン ミゼラブルボディ	バルブリカン・H(6%) バルブリガン・H ヘヴィグリップ	ラウンドシールド・H(9%) ローバストフィスト	―	―
❷	リッチB【イービル／神聖／―】	基本攻撃 ガイアストライクLv.2 ドレインマインド ミゼラブルボディ サイレントスペル	ビショップタイプ・S(3%) ビショップタイプ・S ブージタイプ ジンの琥珀	―	アーメット・H(3%) ブリカンダイン・H(3%) ロンダンス・S(3%) フレイタニエル・D(3%) ジャムボウタイプ・H(3%) マルドゥークの鼻環(3%)	マナリキッド×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態(HP201以上)…❶　■初期状態(HP200以下)…❷

※b…腕は神聖、ほかのリムは物理

7-20 市民が日常を何気なく生きた街角 *Street Corner of the Wretched*

◆せっかく白銀の鍵を入手しても……

西側の扉は血塗られた聖印で封印されており、2周目以降でしか開けることができない。つまり、1周目だと、白銀の鍵を使ってこの部屋を訪れても、これより先の探索は不可能なのだ。なお、部屋を通り抜けるのならば、モンスターは倒したほうが安全。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	チャクマク・H(6%) チャクマク・H ジュンダルメ	カイトシールド・I(6%) スピードスター	サーリット・I(6%) スケールアーマー・I(6%) チェインスリーブ・H(3%) ガントレット・I(3%) フースカンプ・I(6%)	―
❷	ダークスケルトン【アンテッド／神聖／打撃】	基本攻撃	ウィンドラスボウ・I(6%) ウィントラスボウ・I ジャベリンボルト	―	バルビューダ・H(6%) ブレストプレート・H(6%) カラビニエール・I(3%) チェインスリーブ・H(3%) リングレッグス・H(6%)	―
❸	リッチB【イーヒル／神聖／ 】	基本攻撃 サンダーバーストLv.2 ドレインマインド フィブルマインド サイレントスペル	シャーマンタイプ・H(3%) シャーマンタイプ・H グリモアグリップ タイタンの孔雀石	―	ウィザードハット・L(3%) ウィザードコート・L(3%) チルトグローブ・H(3%) チルトグローブ・H(3%) ミサグリアタイプ・H(3%) ラスティネイル(3%)	キュアノストラム×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷❸

7-21 農作物を運び込んだ通路 *Delivery Path to the Greengrocer*

◆モンスターからの戦利品を狙ってみよう

2周目以降でのみ訪れることが可能な場所。ここに出現するデュラハンやリッチは、覇王の霊薬などの貴重なアイテムを落とすことがある。市街地 西部『グラシアルドラ教会跡地』(MAP 4-7)とこの部屋を何度も往復して、デュラハンやリッチを再出現させ、それらのアイテムを集めるのもいい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	リッチB【イービル/神聖/ー】	基本攻撃 ガイアストライクLv.2 ドレインマインド ミゼラブルボディ サイレントスペル	ビショップタイプ·S(3%) ビショップタイプ·S ブージタイプ ジンの琥珀		アーメット·H(3%) ブリガンダイン·H(3%) ロンダンス·S(3%) フレイタニエル·D(3%) ジャムボウタイプ·H(3%) マルドゥークの鼻環(3%)	キュアノストラム×1(13%)
❷	デュラハンB【イービル/※b/貫通】	基本攻撃 ハーキュリアン ミゼラブルボディ	バルブリガン·H(6%) バルブリガン·H ヘヴィグリップ	ラウンドシールド·H(9%) ローバストフィスト		覇王の霊薬×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態(HP151以上)…❶　■初期状態(HP150以下)…❷

※b…腕は神聖、ほかのリムは物理

7-22 憩いの交差点 *Crossroads of Rest*

◆ここから先は黒鉄の鍵が必要

南側の扉には黒鉄の鍵がかけられており、2周目でも序盤のうちはここより先へ行くことができない。この部屋にいるリッチロードは『フレイムスフィアLv.3』を使ってくるので、油断は禁物。事前に『インバリドスペル』を使っておけば心強い。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	リッチロード【イービル/神聖/ー】	基本攻撃 フレイムスフィアLv.3 アンプロテクト サイレントスペル MP25回復	サモナータイプ·D(3%) サモナータイプ·D グリモアグリップ イフリートの紅玉髄		ウィザードハット·L(3%) ウィザードコート·L(3%) チルトグローブ·H(3%) ロンダンス·H(3%) ジャムボウタイプ·S(3%) タミュリスタング(3%)	

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶

7-23 子供達が過した階段 *Path of the Children*

◆未知のエリアへ

この階段を訪れることができるのは、2周目以降で、なおかつ黒鉄の鍵を入手したあと。階段の下にある扉は、避難通路へと通じている。

7-24 水門の補強に失敗した階段 *Where the Flood Waters Ran*

◆避難通路を通って訪れる階段

避難通路『闇に飲み込まれた坑道』(MAP 21-7)を抜けると、この部屋に出る。ここにはモンスターが出現しないため、避難通路でダメージを受けていた場合は、ひとまずHPやリスクを回復させよう。南側の扉をくぐれば、『崩壊した商店街』(MAP 7-16)の北側にたどり着くことができる。

◀訪れる時期によっては、南側の扉の先でリッチやリッチロードが出現する。先へ進む前に『インバリドスペル』を使っておくと安全だ

7-25 自然に屈した者達の通路 *The Body Fragile Yields*

黄金の鍵

◆どちらの敵を出現させるか

部屋に入った時点でのアシュレイの残りHPに応じて、出現するモンスターが変わる。戦うならデュラハンのほうがラクだが、『亡き人が運ばれた涙の地下道』(MAP 7-17)からこの部屋に入るときは、わざとリッチロードを出現させて、南側の扉へ走り抜ければ、ダメージを受けずに通過できる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	リッチロード【イービル/神聖/—】	基本攻撃 フレイムスフィアLv.3 アンプロテクト サイレントスペル MP25回復	サモナータイプ・D(3%) サモナータイプ・D グリモアグリップ イフリートの紅玉髄	—	ウィザードハット・L(3%) ウィザードコート・L(3%) チルトグローブ・H(3%) ロンダンス・H(3%) ジャムボウタイプ・S(3%) タミュリスタング(3%)	マナリキッド×1(13%)
❷	デュラハンB【イービル/※b/貫通】	基本攻撃 ハーキュリアン ミゼラブルボディ	バルブリガン・H(6%) バルブリガン・H ヘヴィグリップ	ラウンドシールド・H(9%) ローバストフィスト	—	—

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態(HP201以上)…❶　■初期状態(HP200以下)…❷

※b…腕は神聖、ほかのリムは物理

7-26 老婆が救いを求めた通路 *Salvation for the Mother*

黄金の鍵

◆モンスターと足元に注意

部屋にはリッチとリッチロードがいる。やっかいな敵だからといって急いで通過しようとすると、東側の扉の近くにあるふたつのトラップを踏んでしまいやすい。トラップを踏んだ直後に敵の攻撃魔法を受けることにならないよう、部屋に入ったら『マーク』か千里眼晶を使っておくといい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	リッチB【イービル/神聖/—】	基本攻撃 ガイアストライクLv.2 ドレインマインド ミゼラブルボディ サイレントスペル	ビショップタイプ・S(3%) ビショップタイプ・S ブージタイプ ジンの琥珀		アーメット・H(3%) ブリガンダイン・H(3%) ロンダンス・S(3%) フレイタニエル・D(3%) ジャムボウタイプ・H(3%) マルドゥークの鼻環(3%)	キュアノストラム×1(13%)
❷	リッチロード【イービル/神聖/—】	基本攻撃 アヴァランチLv.3 サイレントスペル スタンクラウド MP25回復	シャーマンタイプ・H(3%) シャーマンタイプ・H グリモアグリップ ダオの月長石		アーメット・H(3%) プレイトメイル・H(3%) ロンダンス・H(3%) フレイタニエル・I(3%) ミサグリアタイプ・H(3%) バロロコングの指輪(3%)	マナノストラム×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

7-27 小犬が飼い主の傷跡を噛んだ街頭 *Bite the Master's Wounds*

黄金の鍵

◆ファクトリーへの扉に急げ

この部屋に出現するデスは、アシュレイの攻撃が命中しにくいうえに、『ラディウスLv.4』『メテオインパクトLv.4』といった強力な魔法を使ってくる難敵。倒せば貴重なアイテムを入手できる可能性もあるが、アイテム集めは隣の『工房-ワークショップ』(MAP 7-28)でセーブをしたあとに行なうべきだろう。なお、この部屋を通過するさいは『インバリドスペル』を使っておくと安心だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	デス【イービル/暗黒/—】	基本攻撃 ラディウスLv.4 ポイズンミスト カース MP25回復	シャーマンタイプ・D(3%) シャーマンタイプ・D グリモアグリップ マリッドの藍玉	—	ウィザードハット・L(3%) ウィザードコート・L(3%) フレイタニエル・D(3%) チルトグローブ・H(3%) ポレインガード・D(3%) タアロアの指輪(3%)	聖者の秘薬×1(15%)
❷	デス【イービル/暗黒/—】	基本攻撃 メテオインパクトLv.4 インライテン カース MP25回復	ビショップタイプ・S(3%) ビショップタイプ・S ブージタイプ ベリアルの黒真珠	—	アーメット・D(3%) ブリガンダイン・D(3%) チルトグローブ・H(3%) ロンダンス・D(3%) ジャムボウタイプ・S(3%) ディアドラの耳飾り(3%)	魔導師の霊薬×1(15%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態(HP225以上)…❶❷　■初期状態(HP224以下)…❶

7-28 工房-ワークショップ *Workshop "Godhands"*

黄金の鍵

◆すべての材質があつかえる究極の工房

地下街 西部の探索の果てにたどり着くこの場所は、あらゆる材質のアイテムを合成に使えるファクトリー。合成によって強力な装備を作りたいときは、かならず一度は訪れて、『テレポート』で移動できるようにしておくこと。また、ペンタグラムとコンテナがあるので、『小犬が飼い主の傷跡を噛んだ街頭』(MAP 7-27)でデスと戦いたいのであれば、ここで装備を整えて、セーブをしたのちに挑もう。

AREA No.8

羽虫の森

Snowfly Forest

魔都の南部に広がる大森林。"魔"を好むと言われる羽虫の群れや、うっそうと生い茂る草木、そして森全体に満ちている"魔"の力が、訪れる者の方向感覚を狂わせる。

エリアの傾向と対策

同じような風景がつづくうえ、移動先がかならずしも隣接している場所とはかぎらないため、つねに自分がいる位置を把握しておく必要がある。全体マップで、現在地と向いている方角を確認しながら先へ進もう。また、木の根元を調べれば、コケの生えかたでアシュレイが向いている方角を確認できるほか、北へ向き直すか否かを選ぶことも可能。道に迷ってしまったときは、活用するといいだろう。なお、森のなかでは木の枝や葉にさえぎられて敵の姿が見えないことも多い。敵が出現する場所ではこまめにターゲットドームを開いて、近くに敵がいるかどうかを確認しつつ進むのも手だ。

推奨アクセサリー……疾風の指輪、火竜の指輪
推奨秘石……ブレイブハート、ジンの琥珀

クリアへの道

【最初に訪れたとき】
1. 8-1 から探索を開始
2. 8-12 でアースドラゴンを倒す
3. 8-25 でグリッソム＆ダーククルセイダーを倒す
4. 8-26 から街を囲む外壁 南側へ

部屋名リスト

番号	部屋名	ページ
8-1	精霊界の隣接点	P.318
8-2	獲物を追った狩人の出発点	P.318
8-3	人間を惑わす迷いの十字路	P.318
8-4	獣が討たれる路	P.319
8-5	黄金の卵が産み落とされた路	P.319
8-6	大樹が伐採された死の路	P.319
8-7	自然と同化した妖精達の路	P.320
8-8	虫が戦士の死体に群がった路	P.320
8-9	小鳥が羽虫を狙う獣道	P.320
8-10	偉大なる獣の足跡が残る路	P.321
8-11	小鳥が羽ばたく希望の路	P.321
8-12	生還を望んだ広場	P.322
8-13	枯れ葉に隠れる精霊の路	P.322
8-14	降り注ぐ雨が癒す救いの路	P.323
8-15	森が生まれた川	P.323
8-16	月を見上げた哀悼の路	P.324
8-17	狼から我が子を守った分かれ道	P.324
8-18	木こりが発見した獣道	P.324
8-19	狼達の長が力尽きた嘆きの路	P.325
8-20	大自然に恐怖した路	P.325
8-21	黄金の羽が発見された路	P.325
8-22	狼達と走った少年の路	P.326
8-23	己と戦った狩人の路	P.326
8-24	神秘の路	P.326
8-25	大自然の支配に挑んだ広場	P.327
8-26	森を守った出口	P.327

出現モンスター

	モンスター	ページ
BOSS	アースドラゴン【ドラゴン／風／※a】	P.176
	キラーフィッシュ【ビースト／土／切断】	P.175
BOSS	グリッソム【ヒューマン／土／切断】	P.177
	シドニー【ヒューマン／ー／ー】	P.178
	ゾンビナイトA、B【アンデッド／神聖／貫通】	P.158
BOSS	ダーククルセイダーA【イービル／風／貫通】	P.178
	バジリスク【ビースト／風／貫通】	P.174
	ファイアエレメンタルB【ファントム／水／打撃】	P.171

※a…頭と首と胴は貫通、脚と尾は切断

宝箱から得られるアイテム

宝箱A	宝箱B
●ナックルガード	●コープスリバイバー・I
●サークルシールド・H	└フィランギ・I
└ジンの琥珀	└クロスガード
●チェインメイル・I	●サークルシールド・B
●疾風の指輪	└シルフの黄玉
●ナイトキラー	●破魔石
●修道僧の秘薬×3	●ヴェラリキッド×3
●俊敏のグリモア×1	●キュアバルブ×3

◆凡例

……通常の部屋　……扉　……他エリアへの出口
……川　……双方向通行が可能　……ペンタグラム
……モンスターがいる部屋　……一方通行　……コンテナ
BOSS…ボスモンスターがいる部屋　……ロックされた道　……宝箱
……羽虫に出入口をロックされる部屋　ⓐ〜ⓠ…移動先の対応(※)
※……同じアルファベット同士がつながっていることを示す

8-1 精霊界の隣接点 *The Faerie Circle*

◆先へ進むのはセーブしてから

地下街 西部からはじめて訪れたときと、『獲物を追った狩人の出発点』(MAP 8-2)へ進んだ直後にイベントシーンが挿入される。両方のイベントシーンが終了したあとに、いったんこの場所へもどってセーブを行ない、それから先へ進むようにすると、カーやり直すことになってもイベントシーンをスキップする手間がはぶける。

8-2 獲物を追った狩人の出発点 *The Hunt Begins*

◆森の奥へとつづく細道

はじめて訪れたときに道の途中でイベントシーンが挿入されることをのぞけば、とくに何もない場所。モンスターもいないので、安心して通過しよう。

8-3 人間を惑わす迷いの十字路 *Which Way Home*

◆ジャンプしながら通り抜けてもいいが……

バジリスクが2体いるが、地面が盛り上がっているところをジャンプで跳び越えながら進めば、敵の攻撃をほとんど受けずに通り抜けられる。より安全に通過したいのなら、バジリスクが攻撃してくる前に倒してしまうのが無難だろう。『ルフトアタッチ』でウェポンの風の属性パラメータを強化して攻撃すれば、比較的ラクに倒せる。なお、アースドラゴンを倒すために『生還を望んだ広場』(MAP 8-12)を目指す場合は南側の道を進むといい。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
1	バジリスク【ビースト/風/貫通】	基本攻撃 特 アシッドブレス	-	-	-	羽虫の麦酒×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…①①

8-4 獣が討たれる路 *The Wounded Boar*

◆安全にいくなら倒すこと

2体いるキラーフィッシュの攻撃を受けずに通過するのは困難。戦利品として、入手機会の少ない妖精の羽を得られる場合があるので、それを手に入れるという目的もかねて、倒しておくことをオススメする。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
1	キラーフィッシュ【ビースト/土/切断】	基本攻撃 特 スパイラルシェル	-			妖精の羽×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…①①

8-5 黄金の卵が産み落とされた路 *Golden Egg Way*

◆状況しだいで行き先を変えよう

敵は出現せず、トラップもない。アースドラゴンを倒すために『生還を望んだ広場』(MAP 8-12)へ向かう場合は東側の道を、『森が生まれた川』(MAP 8-15)へ向かう場合は南側の道を進むと近道だ。

8-6 大樹が伐採された死の路 *The Giving Trees*

◆妖精の羽を集めるのならここで

キラーフィッシュが2体いる場所のうち、地下街 西部へ通じている『精霊界の隣接点』(MAP 8-1)にもっとも近いのがここだ。キラーフィッシュを全滅させてから、いったん地下街 西部へ行ってキラーフィッシュを再出現させる、という手順をくり返せば、妖精の羽を効率よく集めることができる。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
1	キラーフィッシュ【ビースト/土/切断】	基本攻撃 特 スパイラルシェル	-		-	妖精の羽×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…①①

8-7 自然と同化した妖精達の路 The Spirit Trees

◆モンスターのいない一本道

アースドラゴンを倒したあとで『森が生まれた川』(MAP 8-15)へ行くときに通ると便利な道。『生還を望んだ広場』(MAP 8-12)から南側の道を進んだ場合はⒶの場所に出るが、そのまま引き返して北側の道を行くと、『生還を望んだ広場』へもどらずに『虫が戦士の死体に群がった路』(MAP 8-8)へ進むことができる。このルートを使ったほうが、モンスターと遭遇するおそれが少ないので安全だ。

8-8 虫が戦士の死体に群がった路 They Also Feed

◆羽虫の森での回復ポイント

北側の道の近くにはトラップ『ヒールパネル』がある。羽虫の森にいるモンスターは基本攻撃の回避率がやや高く、何度も攻撃しているうちにリスクが増えてしまいがち。近くを通りかかったら、ここのトラップを踏んでリスクを回復しておこう。

8-9 小鳥が羽虫を狙う獣道 The Birds and the Bees

◆戦わずに避けてもいい

出現するモンスターはバジリスク1体だけなので、簡単に避けて通ることができる。『アシッドフレス』によるダメージを軽減するために、ディフェンスアビリティ『アースコンソル』を使えるようにしておくといい。戦うときは、ウェポンの風の属性パラメータを上げておけば、より早く倒せる。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	バジリスク【ビースト/風/貫通】	基本攻撃 アシッドフレス				羽虫の薬酒×1(25%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶

8-10 偉大なる獣の足跡が残る路 Traces of the Beast

◆無理に戦う必要はない

『精霊界の隣接点』(MAP 8-1)から『生還を望んだ広場』(MAP 8-12)へ向かうときは、北側から西側へと抜けるだけ。ジャンプしつつ進んでいけば、高い確率でバジリスクの攻撃を受けずに通過できるはずだ。ほかのルートを進む場合や羽虫の薬酒がほしいときは、敵を倒していってもいいだろう。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	バジリスク【ビースト/風/貫通】	基本攻撃 アシッドフレス	…	-	-	羽虫の薬酒×1(25%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❶

8-11 小鳥が羽ばたく希望の路 Fluttering Hope

◆アースドラゴン戦の準備はここで

南側の道は『生還を望んだ広場』(MAP 8-12)へ通じており、そこではアースドラゴンとのバトルが待ち受けている。この場所にいるバジリスクを倒したあと、アシュレイのHPやリスクなどを回復させ、準備を整えてから先へ進むようにしたい。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	バジリスク【ビースト/風/貫通】	基本攻撃 アシッドフレス	…			羽虫の薬酒×1(25%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❶

8-12 生還を望んだ広場 *Return to the Land* BOSS

◆秘石と魔法を最大限に活用せよ

はじめて訪れたときは、強制的にアースドラゴンとのバトルに突入する。ウェポンに♥輝竜石を装着し(所持しているなら風の属性パラメータを上げる秘石も併せて装着するとベスト)、さらに『ルフトアタッチ』を使えば、十分なダメージを与えることが可能だ。なお、アースドラゴンを倒したあとに『森が生まれた川』(MAP 8-15)を目指すなら、『小鳥が羽ばたく希望の路』(MAP 8-11)へ引き返すよりも、南側の道を進んで『自然と同化した妖精達の路』(MAP 8-7)から向かったほうがいい。後者のルートならば、モンスターと遭遇する機会が少ないうえに、途中にあるトラップ『ヒールパネル』を利用してHPやリスクを回復できるからだ。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	アースドラゴン【ドラゴン/風/※a】BOSS	基本攻撃 特アシッドブレス 特テイルアタック	--	--		ヴェラノストゥム×1(100%) 耐風のグリモア×1(100%) 黄銅の鍵×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない

※a…頭と首と胴は貫通、脚と尾は切断

8-13 枯れ葉に隠れる精霊の路 *The Yellow Wood*

◆アースドラゴンを倒すと先へ進める

アースドラゴンを倒していないときは、ここから『降り注ぐ雨が癒す救いの路』(MAP 8-14)へ行こうとしても、「羽虫が多くてこのままでは進めない!」というメッセージが表示され、先へ進むことはできない。その場合は、西へ向かって『生還を望んだ広場』(MAP 8-12)を目指そう。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	バジリスク【ビースト/風/貫通】	基本攻撃 特アシッドブレス	…			羽虫の薬酒×1(25%)
❷	キラーフィッシュ【ビースト/土/切断】	基本攻撃 特スパイラルシェル	--			妖精の羽×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

8-14 降り注ぐ雨が癒す救いの路 *Where Soft Rains Fell*

◆ファイアエレメンタルを倒してから進もう

一本道なので、先へ進むのに迷うことはないが、途中にいるファイアエレメンタルがなかなかの難敵。秘石や『フロストアタッチ』でウェポンの水の属性パラメータを強化し、早めに倒そう。敵の攻撃魔法には、♥サラマンダーの紅玉を装着したシールドや火竜の指輪を装備することで対抗すればいい。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ファイアエレメンタルB【ファントム/水/打撃】	[illegible] [illegible]				キュアハルフ×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶

8-15 森が生まれた川 *Forest River*

◆羽虫の森の中間地点にあたる

コンテナとペンタグラムがあるので、敵を全滅させたあとにアイテムの整理やセーブを行なうといい。宝箱から手に入るサークルシールド・Hには♥ジンの琥珀が装着されている。のちに戦うことになるグリッソムは風属性の攻撃魔法を使ってくるため、この秘石が役立つ。なお、『精霊界の隣接点』(MAP 8-1)への道は一方通行になっているので注意。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ゾンビナイトA【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ヴェラハルフ×1(13%)
❷	ゾンビナイトB【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	[illegible]		[illegible]	マナハルフ×1(13%)
❸	バジリスク【ビースト/風/貫通】	基本攻撃 特[illegible]				羽虫の薬酒×1(25%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷❸

8-16 月を見上げた哀悼の路 *Lamenting to the Moon*

◆北へ向かおう

『大自然の支配に挑んだ広場』(MAP 8-25)を目指すのであれば北側の道を進もう。2体のバジリスクは、ジャンプをくり返しつつ進めば避けることができる。戦うのであれば、ブレイブハートなどを利用して基本攻撃の命中率を上げておきたい。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
1	バジリスク【ビースト/風/貫通】	基本攻撃 アシッドブレス				羽虫の薬酒×1(25%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…①①

8-17 狼から我が子を守った分かれ道 *The Wolves' Choice*

◆不用意に先へ進まないように

ここから北側の道を進むと『黄金の卵が産み落とされた路』(MAP 8-5)へ、南側の道を進むと『虫が戦士の死体に群がった路』(MAP 8-8)へたどり着くが、行った先から引き返した場合は別の場所に出てしまうので注意すること。

8-18 木こりが発見した獣道 *The Woodcutter's Run*

◆西側と南側の道は一方通行

西側または南側の道を進んでしまうと『森が生まれた川』(MAP 8-15)を経由しなければ、ここへもどってくることができなくなる。『精霊界の隣接点』(MAP 8-1)へ行きたいとき以外は、西側と南側の道に向かう必要はないだろう。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
1	キラーフィッシュ【ビースト/土/切断】	基本攻撃 スパイラルシェル				妖精の羽×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…①①

8-19 狼達の長が力尽きた嘆きの路 *Howl of the Wolf King*

◆無理に訪れる必要はない

モンスターは出現せず、トラップもない1本路。『大自然の支配に挑んだ広場』(MAP 8-25)へ行くだけならば、この場所は訪れなくてもいい。

8-20 大自然に恐怖した路 *Following the Silent Hedges*

◆森の出口に近づきたいなら東へ

『狼達の長が力尽きた嘆きの路』(MAP 8-19)または『己と戦った狩人の路』(MAP 8-23)で東側の道を進んだときにたどり着くのがこの場所(Ⓐの位置に出る)。『大自然の支配に挑んだ広場』(MAP 8-25)へ向かうさいに、ここへ迷いこんでしまった場合は、東側の道を進もう。西側の道だとかなりの遠まわりをしなければならなくなるので注意。

8-21 黄金の羽が発見された路 *The Hollow Hills*

◆キラーフィッシュは早めに倒せ

キラーフィッシュは避けて通るよりも、攻撃してくる前に倒したほうが無難。基本攻撃がなかなか命中しないときは、『インビコレイト』(俊敏のグリモアで修得可能)を利用するといい。なお、『大自然の支配に挑んだ広場』(MAP 8-25)に向かうだけなら、とくにこの場所を訪れる必要はない。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
1	キラーフィッシュ【ビースト/土/切断】	基本攻撃 スパイラルシェル				妖精の羽×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…①①

8-22 狼達と走った少年の路 *Running with the Wolves*

◆ファイアエレメンタルは避けて通れる

ファイアエレメンタルがいるが、『月を見上げた哀悼の路』(MAP 8-16)から『己と戦った狩人の路』(MAP 8-23)へ向かうときならバトルを回避できる。東側の岩沿いを走っていき、敵がこちらへ近づいてきたらジャンプをくり返しつつ進めばいいのだ。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ファイアエレメンタルB【ファントム/水/打撃】	トレインマイント ファイアボール				キュアハルブ×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶

8-23 己と戦った狩人の路 *You are the Prey*

◆キラーフィッシュ2体が道をふさぐ

キラーフィッシュと戦うなら、ブレイブハートをウェポンに装着したり、『インビゴレイト』(役敵のグリモアで修得できる)を使って、基本攻撃の命中率を上げておくとラクに倒せる。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	キラーフィッシュ【ビースト/土/切断】	基本攻撃 スパイラルシェル	-			妖精の羽×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❶

8-24 神秘の路 *The Secret Path*

◆戦闘態勢を万全に整えておく

『大自然の支配に挑んだ広場』(MAP 8-25)でのバトルに万全の態勢で挑むためにも、敵を倒したのちにHPなどを回復させてから北側の道を進もう。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	バジリスク【ビースト/風/貫通】	基本攻撃 アシッドブレス	-	-	-	羽虫の薬酒×1(25%)
❷	キラーフィッシュ【ビースト/土/切断】	基本攻撃 スパイラルシェル				妖精の羽×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

8-25 大自然の支配に挑んだ広場 *Hewn from Nature* BOSS

宝箱B
- コープスリハイバー・I
  - フィランギ・I
  - クロスガード
- サークルシールド・B
  - シルフの黄玉
- 破魔石
- ヴェラリキッド×3
- キュアバルブ×3

◆グリッソムの魔法を封じよう

はじめて訪れたときにはイベントシーンが挿入され、グリッソム&ダーククルセイダーと戦うことになる。シドニーも参戦するが、彼は補助魔法などでアシュレイを支援してくれるので、攻撃する必要はない。このバトルでもっとも注意すべき攻撃は、グリッソムが使ってくる『サンダーバーストLv.2』だ。疾風の指輪を装備したり、シールドにジンの琥珀を装着することで、ダメージを軽減しよう。同時に、なるべく早めにグリッソムの頭をDYING状態にし、魔法を封じておきたい。なお、グリッソムとダーククルセイダーの両者とも魔法が使えないときにAの高台へのぼれば、敵の攻撃をいっさい受けなくなる。リスクなどを回復させたいときに利用するといい。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	グリッソム【ヒューマン/土/切断】BOSS	基本攻撃 サンダーバーストLv.2 トレインマインド クリアランス	[illegible]・H 100% ウィサー[illegible]タイプ・H サリ[illegible]サクリ[illegible]フ シルフの黄玉		ウィザードコート・L 0% チェインスリーブ・H 0% チェインスリーブ・H 0% チェインレグス・H 0% スワンソング 100%	耐魔のグリモア×1(100%) 態土のグリモア×1(100%)
❷	ダーククルセイダーA【イービル/風/貫通】BOSS	基本攻撃 トレインハート プロテクト	[illegible]ウィンク・H 100% カタナ・H クロスガード 破魔石	-	-	聖母の霊薬×1(100%) 鈍磨のグリモア×1(100%)
❸	シドニー【ヒューマン/-/-】	基本攻撃 ヒール プロテクト	ツァリーヌ・I 0% ツァリーヌ・I ナイトクルカー[illegible] ブレイブハート エンジェルの真珠		ウィザードコート・L 0% ガントレット・H 0% ガントレット・H 0% フースカンプ・H 0%	-
❹	ファイアエレメンタルB【ファントム/水/打撃】	ファイアボール トレインマイント	-			世界樹の涙×1(13%)
❺	バジリスク【ビースト/風/貫通】	基本攻撃 アシッドブレス		-		羽虫の薬酒×1(25%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷❸　■❶❷❸を倒して部屋を出たあと…❹❺❺

8-26 森を守った出口 *The Wood Gate*

◆外壁へ進む前にセーブを

ペンタグラム以外には、何もない場所。つぎに行く街を囲む外壁 南側『少年の涙と約束の間』(MAP 9-1)にはリザードマンがいるので、すぐには先へ進まず、グリッソム&ダーククルセイダー戦で受けたダメージをここで回復させ、セーブしておくと安心だ。

AREA No.9

街を囲む外壁 南側

……… City Walls South ………

外敵の襲撃から街を守るためにレアモンテの四方に造られた、巨大な防護壁の南側。その内部は、街の外に広がる羽虫の森と、レアモンテの市街地とを結ぶ通路にもなっている。

クリアへの道

【最初に訪れたとき】
❶ 9-1 から探索を開始
❷ 9-5 からレアモンテ砦へ

エリアの傾向と対策

部屋数が少ないため、すぐに通過することができる。また、リザードマンとブラッドリザードしか出現しないうえ、どちらも弱点は同じなので、一度それに対応した装備にすれば、その後は変更する必要がない。

推奨アクセサリー……疾風の指輪
推奨秘石……輝竜石

出現モンスター

リザードマンB【ドラゴン／風／貫通】……P.163
ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】……P.179

レアモンテ砦 MAP 10-1(→P.332)
練習用ドール(ドラゴン)
市街地 南部 MAP 11-2(→P.336)
留め金
9-5
9-4
留め金(解錠可)
市街地 西部 MAP 4-9(→P.279)
9-3
9-2
9-1
羽虫の森 MAP 8-26(→P.316)

部屋名リスト

宝箱から得られるアイテム

(宝箱は置かれていない)

◆凡例
……通常の部屋
……モンスターがいる部屋
……モンスターに扉をロックされる部屋
……時限イベントが発生する部屋
……扉
……留め金がかけられた扉
……他エリアへの出口
D ……練習用ドール

9-1 少年の涙と約束の間 *The Weeping Boy*

◆通り抜けるのは簡単

部屋内にはリザードマンがいるが、『母国を守る剣士達の間』(MAP 9-2)へ通じる扉に最短距離で向かえば、ダメージを受けずに通り抜けられる。先を急ぐなら、この方法で通過するのがラクだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	リザードマンB【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●コルセスカ・I(6%) ＼コルセスカ・I ↑ウイングドポール		キャハセット・I(3%) チェインメイル・H(3%) チェインスリーブ・B(3%) チェインスリーブ・I(3%) チェインレッグス・I(3%)	
❷	リザードマンB【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●ショートソード・H(6%) ＼ショートソード・H ↑クロスガード	スパイクシールド・B(6%)	スパンゲンヘルム・B(3%) セグメンテータ・B(3%) チェインスリーブ・H(3%) ガントレット・B(3%) リングレッグス・B(3%)	

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP210以上)…❶❷ ■初期状態(HP209以下)…❶

9-2 母国を守る剣士達の間 *Swords for the Motherland*

COUNT LOCK

◆制限時間内に敵を倒せ

『少年の涙と約束の間』(MAP 9-1)から訪れたときのみ、モンスターに扉をロックされる。30秒(2周目以降では20秒)以内に敵を全滅させればロックを解除できるが、それ以上の時間がかかった場合は、西側の扉(入ってきた扉)のロックしか解除されない。『ルフトアタッチ』を使ったり、輝竜石をウェポンに装着するなどして、すばやく敵を倒そう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	リザードマンB【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●フィランギ・I(6%) ＼フィランギ・I ↑クロスガード	サークルシールド・H(6%)	スパンゲンヘルム・I(3%) ブレストプレート・I(3%) ガントレット・I(3%) ガントレット・I(3%) チェインレッグス・B(3%)	世界樹の涙×1(13%)
❷	リザードマンB【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●カッツバルゲル・H(6%) ＼カッツバルゲル・H ↑チェザカンタイプ	-	キャバセット・H(3%) セグメンテータ・I(3%) ガントレット・B(3%) チェインスリーブ・B(3%) リングレッグス・I(3%)	ウェラバルブ×1(13%)
❸	ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●スコーピオン・H(6%) ＼スコーピオン・H ↑ウッドンポール	-	スパンゲンヘルム・H(3%) チェインメイル・B(3%) チェインスリーブ・H(3%) ガントレット・I(3%) ライトグリーブ・H(3%)	修道僧の秘薬×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■MAP 9-1 からこの部屋に入ったとき…❶❷❸ ■MAP 9-3 からこの部屋に入ったとき…出現しない

9-3 宿敵の到来を待った監視塔 *In Wait of the Foe*

◆市街地 西部との往復が可能になる

北の扉にかかっている留め金をはずせば、その扉から市街地 西部『ピレボット外壁通り』(MAP 4-9)へ行ける。以降は、街を囲む外壁 南側と市街地 西部のあいだを自由に行き来てきるようになるのだ。

9-4 騎士達が休憩を取った部屋 *Where Weary Riders Rest*

◆一気に駆け抜けるか、無難にいくか

ジャンプしながらまっすぐ扉へ向かえば、敵の攻撃を受けずに通過することもできる。ただし、確実ではないので、ダメージを受けたくない場合は敵を倒してしまったほうが無難だ。チェインアビリティ『パラライズパルス』が使えるなら、すべてのリザードマンをマヒ状態にしてから奥へ進むという手もある。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	リザードマンB【ドラゴン/風/貫通】	基本攻撃	●ショートソード・H(6%) ↘ショートソード・H ↑クロスガード	スパイクシールド・B(6%)	頭スパンゲンヘルム・B(3%) 胴セグメンテータ・B(3%) 右チェインスリーブ・H(3%) 左ガントレット・B(3%) 脚リングレッグス・B(3%)	世界樹の涙×1(19%)
❷	リザードマンB【ドラゴン/風/貫通】	基本攻撃	●コルセスカ・I(6%) ↘コルセスカ・I ↑ウイングドポール	―	頭キャバセット・I(3%) 胴チェインメイル・H(3%) 右チェインスリーブ・B(3%) 左チェインスリーブ・I(3%) 脚チェインレッグス・I(3%)	聖習の祝福×1(19%)
❸	リザードマンB【ドラゴン/風/貫通】	基本攻撃	●チャクマク・H(6%) ↘チャクマク・H ↑サリッサグリップ	タワーシールド・I(6%)	頭キャバセット・B(3%) 胴ブレストプレート・H(3%) 右ガントレット・I(3%) 左チェインスリーブ・H(3%) 脚ライトグリーブ・I(3%)	精霊の祈り×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成：■初期状態(HP215以上)…❶❷❸　■初期状態(HP214以下)…❶❷

9-5 剣術を修行した部屋 *The Boy's Training Room*

◆ブラッドリザードをしとめてから先へ

ダメージを受けることを覚悟して走り抜けてもいいが、STRが高いブラッドリザードだけは倒しておきたい。なお、北の扉にかかった留め金は、こちら側からはずすことはできない。この扉を開けるには、市街地 南部『バルダマン城門前』(MAP 11-2)で留め金をはずす必要があるのだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	リザードマンB【ドラゴン/風/貫通】	基本攻撃	●チャクマク・H(6%) ↘チャクマク・H ↑サリッサグリップ	タワーシールド・I(6%)	頭キャバセット・B(3%) 胴ブレストプレート・H(3%) 右ガントレット・I(3%) 左チェインスリーブ・H(3%) 脚ライトグリーブ・I(3%)	ヴェラルート×1(19%)
❷	リザードマンB【ドラゴン/風/貫通】	基本攻撃	●フィランギ・I(6%) ↘フィランギ・I ↑クロスガード	サークルシールド・H(6%)	頭スパンゲンヘルム・I(3%) 胴ブレストプレート・I(3%) 右ガントレット・I(3%) 左ガントレット・I(3%) 脚チェインレッグス・B(3%)	ヴェラルート×1(19%)
❸	ブラッドリザード【ドラゴン/風/貫通】	基本攻撃	●スコーピオン・H(6%) ↘スコーピオン・H ↑ウォトンポール		頭スパンゲンヘルム・H(3%) 胴チェインメイル・B(3%) 右チェインスリーブ・H(3%) 左ガントレット・I(3%) 脚ライトグリーブ・H(3%)	キュアバルブ×1(25%)

出現モンスターのパーティー構成：■初期状態…❶❷❸　■MAP 13-27 でクラウドドラゴンを倒したあと…出現しない

Column セーブアイコンギャラリー①

セーブやロードを行なうさい、セーブデータの情報とともにセーブアイコンが表示される。そのすべてを一堂に集めてみた。なお、セーブアイコンの並び順は『テレポート』の行き先リストの順番に準拠。また、部屋名の表記はセーブデータ上での表記に準じている(実際の部屋名とは微妙に異なるものもある)。

つづきは→P.371

AREA No.10

レアモンデ砦

The Keep

レアモンデ市街の南端に位置する砦。ここから伸びる外壁は、街をぐるりと囲んでいる。砦と言っても出城のようなものではなく、街を守る兵士たちの宿舎として利用されていたようだ。

クリアへの道

【最初に訪れたとき】
1. 10-1 から探索を開始
2. 10-6 でローゼンクランツを倒す
3. 10-6 から市街地 南部へ

【黄金の鍵入手後】
1. 10-1 で黄金の鍵を使って扉を開く
2. 10-1 から忘れられた坑道へ

エリアの傾向と対策

「戦いと憩いの広場」(MAP 10-6)におけるローゼンクランツとのバトルのほかは、とくに障害となるものはなく、ほかのエリアへの中継地点としての意味合いが強い場所だ。なお、刻印で閉ざされた8つの扉の奥へ行くと、タイムアタックバトルに挑戦できる(→P.207)。

推奨アクセサリー ……………………疾風の指輪、火竜の指輪
推奨秘石 ……………… 梟雄石、ジンの琥珀、ブレイブハート

N
W E
S

出現モンスター

BOSS ローゼンクランツ【ヒューマン/物理/…】…P.180

宝箱から得られるアイテム

宝箱A (要:宝箱の鍵)
- ミモザ・I
  - フランキスカ・I
  - ジェンダルメ
- タワーシールド・I
  - キラークイーン
- サーリット・H
- 魔道士の試薬×3

部屋名リスト

◆凡例

……通常の部屋	……扉	……ペンタグラム
BOSS …ボスモンスターがいる部屋	……ロックされた扉	……コンテナ
……モンスターに出入口をロックされる部屋	……他エリアへの出口	……宝箱

10-1 兵士が戦場に急いだ宿舎 *The Soldier's Bedding Hall*

◆新たなエリアへ通じるふたつの扉

この部屋からは、忘れられた坑道やアイアンメイデン Lv.1へ行くことができる。ただし、忘れられた坑道へは、2周目以降に地下街 西部『崩壊した商店街』(MAP 7-16)で黄金の鍵を取るまで入れない。一方、アイアンメイデン Lv.1には、最初にこの部屋を訪れた時点から入れるが、廃坑 第2階層『暗闇の中での食事場』(MAP 13-27)でクラウドドラゴンを倒してピラカンサの刻印を入手するまでは、探索できる範囲が入口近くの2部屋に限定される。

10-2 流れ矢が兵士の心臓を貫いた宿舎 *A Storm of Arrows*

◆1周目でも挑めるタイムアタックバトル

タイムアタックバトルを行なえる場所へ通じる扉がふたつあり、どちらの扉も刻印で封じられている。カルミアの刻印はアイアンメイデン Lv.1『スターベイション』(MAP 23-4)で、クサギの刻印はアイアンメイデン Lv.1『バリアル』(MAP 23-16)で、それぞれ手に入れよう。

10-3 少年が励まされた部屋 *Urge the Boy On*

◆ドラゴンたちが待つ場所へ行けるが……

刻印で封じられたふたつの扉は、アースドラゴンおよびフロストドラゴンとのタイムアタックバトルが行なわれる場所へ通じている。アネモネの刻印はアイアンメイデン Lv.1『ノッティング』(MAP 23-23)で、バーベナの刻印はアイアンメイデン Lv.2で手に入るが、どちらも2周目以降でしか入手できない。

10-4 戦利品を味わった訓練所 *A Taste of the Spoils*

◆"ダマスクス"の名を持つモンスターに挑戦

刻印で封じられた扉をくぐると、"ダマスクス"という単語を冠した敵とのタイムアタックバトルがはじまる。扉を開けるための刻印は、ふたつとも、2周目以降で行けるアイアンメイデン Lv.2で入手可能。

10-5 剣士の血を拭き取った宿舎 *Wiping Blood from Blades*

◆刻印入手後にもう一度訪れよう

この部屋にも、タイムアタックバトルが行なわれる場所へ通じる扉がふたつある。扉を封じている刻印が入手できるのは、どちらも2周目以降だ。ガーベラの刻印はアイアンメイデン Lv.2で、トラノオの刻印はアイアンメイデン Lv.3で手に入る。

10-6 戦いと憩いの広場 *The Warrior's Rest* BOSS

◆扉を開ける前にバトルの準備を

はじめてここを訪れたときには、イベントシーンが挿入される。そのあと、市街地 南部へ通じる北側の扉を開けようとするとローゼンクランツが現れ、強制的にバトルとなるのだ。よって、扉を開ける前に『工房ーファイン・クラフト』(MAP 10-7)へ立ち寄り、装備を整えておくといい。ちなみに、この場所にはペンタグラムがあるが、ローゼンクランツとのバトル中にセーブは行なえない。

◀ローゼンクランツには魔法が効かないうえに、チェインアビリティの命中率も低い。ウェポンの属性パラメータを上げておき(→P.180)、基本攻撃を主体にして戦おう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ローゼンクランツ【ヒューマン／物理／-】BOSS	基本攻撃 双角双重突 [illegible]動破 桜花円舞 胡蝶乱舞 HP50回復	●フ[illegible]ト・H(0%) フ[illegible]フット・H クロスガード タロスの長石	-	サーリット・H(0%) セグメンテータ・H(0%) カラビニエール・H(0%) カラビニエール・H(0%) フ[illegible]スカンプ・H(0%) ラスティネイル(0%)	-

出現モンスターのパーティー構成 ■MAP 11-1へ通じる扉を開けようとしたとき…❶ ■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない

10-7 工房ーファイン・クラフト *Workshop "Keane's Crafts"*

◆疲労した装備のリフレッシュを

ここでは、ブロンズ、アイアン、ハガネ製の装備を使った合成が行なえる。また、手持ちのアイテムのDPが減っているようなら修理をしておくといい。ふだん使っているウェポンがダガー、ソード、ロングソードのいずれかの場合、それをいったん解体し、グリップを羽虫の森『大自然の支配に挑んだ広場』(MAP 8-25)で入手したナックルガードに交換すれば、秘石をふたつ装着できるようになるので便利だ。

AREA No.11

市街地 南部

Town Center South

レアモンデ砦に隣接する市街地の一区画。地震の影響を受けていないように見えるが、外敵に侵入されたさいの避難通路として使われていた空中廊下は、部分的に陥没してしまっている。

クリアへの道

【最初に訪れたとき①】

1. 11-1 から探索を開始
2. 11-4 で黄銅の鍵を使って扉を開き、廃坑 第2階層へ

【最初に訪れたとき②】

1. 11-1 から探索を開始
2. 11-5 でドラセナの刻印を使って扉を開く
3. 11-8 から街を囲む外壁 東側へ

エリアの傾向と対策

探索の障害となるのは聖印騎士のみ。しかし、比較的バトルを回避しやすいうえ、倒しても貴重なアイテムを落とすわけではないので、先を急ぐなら多少のダメージには目をつぶり、無視して通過してもかまわない。なお、『ルガース通り』(MAP 11-4)からは廃坑 第2階層へ行けるが、アイアンメイデン Lv.1でドラセナの刻印を手に入れている場合は、『ウォルナック通り』(MAP 11-8)から、街を囲む外壁 東側→地下街 西部→廃坑 第2階層……というルートを進むこともできる。

推奨アクセサリー……火竜の指輪
推奨秘石……梟雄石

部屋名リスト

◆凡例

……通常の部屋
……ドラセナの刻印を入手後に入れる部屋
……モンスターがいる部屋
……扉
……ロックされた扉
……留め金がかけられた扉
……他エリアへの出口
……ペンタグラム
……宝箱

宝箱から得られるアイテム

宝箱A(要:「アンロック」)
- 千里眼晶×10
- 封呪のグリモア×1

出現モンスター

聖印騎士F【ヒューマン/物理/貫通】……P.154
聖印騎士G【ヒューマン/物理/切断】……P.154
聖印騎士H【ヒューマン/物理/打撃】……P.154

11-6 カザバス家 *The House Khazabas*

ドラセナの刻印

◆アイテムの回収を忘れずに

宝箱のなかには封呪のグリモア『サイレントスペル』を修得可能)が入っている。これから先、魔法を多用してくるモンスターと戦うときに重宝するので、ぜひ入手しておきたい。

11-7 空中廊下ゼバイル *Zebel's Walk*

ドラセナの刻印

◆穴を跳び越えるのは楽勝

廊下の途中には床が抜け落ちた場所が2ヵ所あり、それを跳び越えて進むことになる。しかし、どちらの穴も、反対側までの距離がもっとも短い場所では2ブロック分しか離れていない。場所さえまちがえなければ、さほど苦労せずに渡れるはずだ。

11-8 ウォルナック通り *Rue Volnac*

ドラセナの刻印

◆廃坑 第2階層でショートカットをするなら

南東の扉は、街を囲む外壁 東部『技の習得に励んだ部屋』(MAP 12-1)に通じている。廃坑 第2階層で、時限イベントが発生する区域をショートカットしたいのなら、この扉から先へ進もう。通りの北西からは『フォルトー通り』(MAP 11-3)へ抜けられるが、とくに何もないので行く必要はない。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	聖印騎士F【ヒューマン/物理/貫通】	基本攻撃 リストレイ[illegible]	●カタナ・I(10%) └カタナ・I └クロスカ[illegible]		頭サリット・H(5%) 胴セグメンタタ・H(5%) 右カヒニエル・H(5%) 左カヒニエル・H(5%) 脚ディンレクス・H(5%)	ヴェラルト×1(13%)
❷	聖印騎士H【ヒューマン/物理/打撃】	基本攻撃 毒回復	●スコーピオン・B(10%) └スコーピオン・B └スピクルムホール		頭キャバセット・B(5%) 胴セグメンタタ・I(5%) 右カッヒエル・H(5%) 左カッヒニエル・H(5%) 脚フスカンフ・I(5%)	ヴェラルト×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

AREA No.12

街を囲む外壁 東側

City Walls East

市街地 南部に面した外壁。入口が市街地の裏通りということもあってか、ほかの外壁にくらべ、ひっそりとした印象を受ける。北の出口は、地下街 西部への抜け道になっている。

クリアへの道

【最初に訪れたとき】
❶ 12-1 から探索を開始
❷ 12-5 から地下街 西部へ

【2周目以降】
❶ 12-1 で血塗られた聖印の封印を解いて扉を開き、羽虫の森 東部へ

宝箱から得られるアイテム

(宝箱は置かれていない)

エリアの傾向と対策

このエリアを経由すれば、廃坑 第2階層で大幅なショートカットができるほか、2周目以降なら羽虫の森 東部にも行ける。バトルに関しては、出現する敵の種類が少ないので、補助魔法の利用と秘石の交換だけで十分に対処できるだろう。なお、このエリアを訪れるためには、アイアンメイデン Lv.1で手に入るドラセナの刻印が必要だ。

推奨アクセサリー……聖印の首飾り
推奨秘石……聖骸石、破魔石

出現モンスター

ガーゴイル【イービル/土/貫通】……P.181
ゾンビメイジ【アンデッド/火/切断】……P.173
ダークスケルトン【アンデッド/神聖/打撃】……P.181

部屋名リスト

◆凡例

12-1 技の習得に励んだ部屋 *Train and Grow Strong*

◆森へとつづく扉がある

ロックされている扉は、羽虫の森 東部へつづいているが、開けることができるのは2周目以降。モンスターはいないので、市街地 南部で受けたダメージを回復させ、装備を整えてから探索をはじめよう。

12-2 騎士希望者が集合する挑戦の間 *The Squire's Gathering Place*

◆急いで通り抜ければ大丈夫

部屋に入った直後から扉へ向かって走れば、敵がこちらに気づく前に通り抜けられる。しかし、もたもたしていると攻撃を受けてしまうので注意。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ゾンビメイジ【アンデッド／火／切断】	基本攻撃 ソリッドショック ハーキュリアン	●チンクエディア・I(6%) チンクエディア・I クロスガード		スパンゲンヘルム・H(3%) ウィザードコート・L(3%) 右レザーグローブ・L(3%) 左レザーグローブ・L(3%) チェインレッグス・I(3%)	マナルートX1(13%)
❷	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●シャムシール・H(6%) シャムシール・H ナックルガード	カイトシールド・I(6%)	サーリット・H(3%) スケールアーマー・B(3%) 右ガントレット・H(3%) 左ガントレット・I(3%) チェインレッグス・I(3%)	

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

12-3 侵入者を発見した部屋 *The Invaders are Discovered*

◆ダークスケルトンは倒しておく

ダークスケルトンはすぐに起き上がって襲いかかってくるので、倒したほうがいい。なお、西側の扉の留め金をはずせば、市街地 南部『ウォルナック通り』(MAP 11-8 ）との行き来が自由になる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●シャムシール・H(6%) シャムシール・H ナックルガード	カイトシールド・I(6%)	サーリット・H(3%) スケールアーマー・B(3%) 右ガントレット・H(3%) 左ガントレット・I(3%) チェインレッグス・I(3%)	
❷	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●スパイクドモール・I(6%) スパイクドモール・I ジェンダルメ		バルビューダ・I(3%) ブレストプレート・I(3%) 右カラビニエール・I(3%) 左チェインスリーブ・H(3%) フースカンプ・B(3%)	

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

12-4 守備隊が夢を語る部屋 *The Dream-Weavers*

◆目指す方向によって対処法が変わる

北側の扉へ向かうときは、部屋に入った直後から最短距離を走れば、敵の攻撃を受けることはほとんどない。逆に、南側の扉へ向かうときには、ダークスケルトンの攻撃を受けてしまう可能性が高いので、倒しておいたほうが安全だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●スパイクドモール・I(6%) スパイクドモール・I ジェンダルメ		バルビューダ・I(3%) ブレストプレート・I(3%) 右カラビニエール・I(3%) 左チェインスリーブ・H(3%) フースカンプ・B(3%)	
❷	ゾンビメイジ【アンデッド／火／切断】	基本攻撃 ソリッドショック ハーキュリアン	●チンクエディア・I(6%) チンクエディア・I クロスガード	―	スパンゲンヘルム・H(3%) ウィザードコート・L(3%) 右レザーグローブ・L(3%) 左レザーグローブ・L(3%) チェインレッグス・I(3%)	ヴェラパルフX1(13%)
❸	ゾンビメイジ【アンデッド／火／切断】	基本攻撃 ソリッドショック ポイズンミスト	●サモナータイプ・I(6%) サモナータイプ・I チェザカンタイプ	―	スパンゲンヘルム・H(3%) ウィザードコート・L(3%) 右レザーグローブ・L(3%) 左レザーグローブ・L(3%) リングレッグス・H(3%)	マナパルフX1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態(HP210以上)…❶❷❸　■初期状態(HP209以下)…❶❷

12-5 侵入者を追い詰めた部屋 *The Cornered Savage*

◆補助魔法などの力を借りれば楽勝

ガーゴイルが上空から襲いかかってくる。『インビゴレイト』を使って基本攻撃の命令率を上げつつ、さらに『ソイルアタッチ』でウェポンの土の属性パラメータを強化し、敵に与えることができるダメージを増加させておくといい。これなら、『ナミングフック』によってしびれ状態にさせられても、さほど苦労せずに戦えるはずだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ガーゴイル【イービル／土／貫通】	基本攻撃 ナミングフック	―	―	―	聖寶の祝福X1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態(HP205以上)…❶❶❶　■初期状態(HP204以下)…❶❶

AREA No.13

廃坑 第2階層

Abandoned Mines L2

レアモンデの地下に多数残っている廃坑のひとつ。廃坑 第1階層のさらに下部に位置しているため、深部は闇に包まれており、凶暴なモンスターが巣くう危険な場所となっている。

クリアへの道

【最初に訪れたとき①】
1. 13-1 から探索を開始
2. 13-4 でエアエレメンタルを倒す
3. 13-6 で時限イベント開始（13-24 まで）
4. 13-23 でアースエレメンタルを倒す
5. 13-27 でクラウドドラゴンを倒してピラカンサの刻印を入手
6. 13-28 から地下街 西部へ

【最初に訪れたとき②】
1. 13-25 から探索を開始
2. 13-27 でクラウドドラゴンを倒し、ピラカンサの刻印を入手
3. 13-28 から地下街 西部へ

【黒鉄の鍵入手後】
1. 13-26 で黒鉄の鍵を使って扉を開く

エリアの傾向と対策

市街地 南部と地下街 西部のどちらから訪れたかによって、出口までのルートと攻略の難易度が大きく変わる。地下街 西部から訪れた場合は4部屋を通るだけだが、市街地 南部からのルートだと、19部屋にも渡る時限イベントをクリアする必要があるのだ。しかも、時限イベント中にはアースエレメンタルとのバトルなどの障害が待ち受けている。積極的に攻撃してくる敵は倒し、それ以外の敵からは逃げてしまうのが得策だろう。チェインアビリティの『パラライズパルス』や「ダルネスバインド」などで敵を無力化させていくのが、もっとも安全だ。

推奨アクセサリー ……………………… スワンソング
推奨秘石 ……………………………………… 梟雄石

出現モンスター

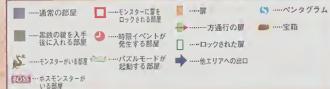
	モンスター	ページ
BOSS	アースエレメンタルA【ファントム／風／打撃】	P.185
	インプ【イービル／神聖／切断】	P.184
BOSS	エアエレメンタルA【ファントム／土／打撃】	P.183
	オーク【ヒューマン／水／打撃】	P.183
	オークリーダー【ヒューマン／水／切断】	P.184
BOSS	クラウドドラゴン【ドラゴン／土／※a】	P.185
	スライムB【ビースト／火／貫通】	P.161
	ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】	P.179
	ポイズンスライムB【ビースト／火／貫通】	P.165
	ミミック【ビースト／火／貫通】	P.170

※a…尾は切断、ほかのリムは貫通

部屋名リスト

宝箱から得られるアイテム

宝箱A（要：宝箱の鍵）	宝箱B	宝箱C	宝箱D
●ビーズニーズ・S	●アフィニティ・H	●ドッグスノーズ・H	●グロッグ・H
├ペシュカド・S	├コルセスカ・H	├スパイクドモール・H	├バンパーブレード・H
└ナックルガード	└スピクルムポール	└サリッサグリップ	└サリッサグリップ
●タワーシールド・I	●サークルシールド・H	●ターゲットボウ・I	●クリス・D
└ノームの翠玉	└ブレインシールド	●バルビューダ・S	●ヒーターシールド・I
●ブレストプレート・I	●ガントレット・H	●泥土の腕輪	└獣王石
●フースカンプ・H	●ヘルレイザー	●聖母の霊薬×1	●スワンソング
●幻妖石	●命脈のグリモア×1	●ヴェラバルブ×3	●ヴェラノストラム×3
●聖者の秘薬×3			●恵火のグリモア×1
●軟化のグリモア×1			

◆凡例

13-1 暗闇の通路 Corridor of Shade

◆探索の前にHPとリスクを回復

市街地 南部『ルガース通り』(MAP 11-4)から廃坑 第2階層を訪れた場合は、ここが探索のスタート地点となる。この部屋にはモンスターが出現しないので、まずはHPやリスクを回復させておこう。

13-2 転身の坑道 Revelation Shaft

PUZZLE

◆持ち上げキューブで足場を作る

『暗闇の通路』(MAP 13-1)から訪れたときは、2個の持ち上げキューブを重ねて足場を作り、高い位置で停止している浮遊床に跳び移って反対側へ渡る。高台の上にある押しキューブの使いかたがポイント。

キューブパズルの解答 ➡P.448

13-3 サイコロで人生を決めた通路 Gambler's Passage

◆エアエレメンタル戦に備えよう

つぎの部屋ではエアエレメンタル戦が待っているので、万全を期すならばオークを倒し、そのあとにHPやリスクを回復させておこう。ちなみに、オークが落とすことのあるハンバーブレード·Iには、ノームの翠玉が装着されている。運良く入手できれば、エアエレメンタル戦で重宝するはずだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
1	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	ハンバーブレード·I(3%) バンバーブレード·I サリッサグリップ ノームの翠玉	—	サークレット·H(3%) フレストプレート·H(3%) チェインスリーブ·H(3%) ガントレット·I(3%) チェインレッグス·I(3%)	千里眼晶×1(19%)
2	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	ラーシクレセント·I(3%) ラーシクレセント·I チュサカンタイプ		バルビューダ·I(3%) セグメンタータ·I(3%) ガントレット·I(3%) チェインスリーブ·H(3%) チェインレッグス·H(3%)	千里眼晶×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

13-4 身を削って掘り続けた部屋 The Miner's End

BOSS

◆ウェポンとアーマーの属性を考えて挑むこと

部屋に入ると、すぐにエアエレメンタルとのバトルになる。『ソイルアタッチ』などでウェポンの土の属性パラメータを強化して戦おう。敵の魔法によるダメージを減らすには、ジンの琥珀を装着したシールドや、疾風の指輪を装備するといい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
1	エアエレメンタルA【ファントム/土/打撃】BOSS	ライトニングボウ サンダーバーストLv.1 MP100回復	—	—	—	マナバルブ×1(100%) 雷空のグリモア×1(100%)
2	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	カッツバルゲル·H(3%) カッツバルゲル·H ヂュザカンタイプ	—	サーリット·I(3%) スケールアーマー·I(3%) チェインスリーブ·H(3%) ガントレット·I(3%) フースカンプ·I(3%)	ヴェラルート×1(25%)
3	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	ワルーンソード·I(3%) ワルーンソード·I ナックルガード ノームの翠玉	—	バルビューダ·H(3%) ブレストプレート·H(3%) カラヒニエール·I(3%) リングレッグス·H(3%)	ヴェラバルブ×1(13%)
4	オークリーダー【ヒューマン/水/切断】	基本攻撃 ハーキュリアン ルフトアタッチ リスク10回復	スパイクトモール·I(3%) スパイクドモール·I サリッサグリップ シルフの黄玉		バルビューダ·I(3%) スケールアーマー·I(3%) チェインスリーブ·I(3%) ガントレット·S(3%) リングレッグス·H(3%)	キュアバルブ×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶ ■❶を倒して部屋を出たあと…❷❸❹

13-5 契約を交わす部屋 Treaty Room

◆敵を全滅させてセーブ

敵をすべて倒したのち、HPなどを回復させてからセーブしておこう。スライムとポイズンスライムは、以前遭遇した個体より強いものが出現するので、油断しないように。なお、つぎの部屋からはじまる時限イベントでタイムオーバーになった場合、ここにもどされる。宝箱のある部屋に立ち寄ると時間切れになりやすいが、入手したアイテムは手元に残るので、何回かにわけて探索をくり返そう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
1	スライムB【ビースト/火/貫通】	アシッドスニーズ	—	—	—	世界樹の涙×1(19%)
2	ポイズンスライムB【ビースト/火/貫通】	ポイズンスニーズ	—		—	精霊の祈り×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❶❷

13-6 迷い込んだ子供達の通路 *Way of Lost Children*

COUNT

◆カウントダウンがはじまる

『契約を交わす部屋』(MAP 13-5)からこの部屋に入ると、「ずっと奥の部屋で扉が開いた!」というメッセージが表示され、時限イベントがはじまる。"ずっと奥の部屋"とは『心を狂わす鉱脈』(MAP 13-24)のことで、制限時間は2分30秒(2周目以降は2分)だ。とりあえずここでは、宝箱の鍵を持っているとき以外は東の通路へ向かおう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	●カタナ・H(3%) └カタナ・H └カウンターカード └ブレイブハート	—	ハルヒューター・H(3%) ブレストプレート・H(3%) カラビニエール・I(3%) リングレックス・H(3%)	ヴェラルートX1(13%)
❷	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	●クレイモアー・B(3%) └クレイモアー・B └クロスカート	—	サーリット・H(3%) スケールアーマー・I(3%) カントレット・I(3%) カントレット・I(3%) リングレックス・H(3%)	千里眼晶X1(25%)
❸	オークリーダー【ヒューマン/水/切断】	基本攻撃 プロテクト スパークアタッチ マヒ・毒・しびれ回復	●カタナ・H(3%) └カタナ・H └ナックルカート └シルフの黄玉	—	サーリット・I(3%) セグメンタータ・I(3%) カラビニエール・I(3%) カラビニエール・I(3%) チェインレックス・H(3%)	キュアバルブX1(19%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸

13-7 資産を隠した部屋 *Hidden Resources*

COUNT

◆最初は訪れる必要なし

ここにある宝箱には、宝箱の鍵がかかっている。宝箱の鍵はピラカンサの刻印がなければ入手不可能なので、はじめて廃坑 第2階層を探索している時点では、この部屋にくるだけ時間のムダだ。宝箱の鍵を入手後に訪れたときは、最初にインプをサイレント状態にしておくと、バトルがラクになる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ミミック【ビースト/火/貫通】	基本攻撃 ナミンクニードル	—	—	—	?X1(1%)
❷	インプ【イービル/神聖/切断】	基本攻撃 ライトニングホウ スタンクラウト	—	—	—	ヴェラルートX1(6%)
❸	インプ【イービル/神聖/切断】	基本攻撃 ファイアボール ポイズンミスト	—	—	—	ヴェラルートX1(6%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸

13-8 欲望の坑道 *Desire's Passage*

COUNT

◆スライムを倒して進め

2体のスライムを放っておくと、通路を抜けるまでに何度も『アシッドスニーズ』を受けてしまうので、近づいてきたものから順に倒していきたい。アシュレイが毒やマヒ状態になっている場合は、トラップ『キュアパネル』を踏んで回復させておこう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	スライムB【ビースト/火/貫通】	アシッドスニーズ	—	—	—	千里眼晶X1(6%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❶

13-9 感覚を失う通路 *Senses Lost*

COUNT

◆部屋の西側を通れば安全

『欲望の坑道』(MAP 13-8)から入ってきたとき、もっとも近くにいるオークからの攻撃は避けにくいので、攻撃を受ける前にチェインアビリティ『パラライズパルス』などでマヒ状態にするか、倒しておくと安全だ。なお、部屋を移動するときは西側の壁沿いを進めば、トラップ『イラプション』&『ポイズンパネル』を踏まずにすむ。事前に『マーク』を使ってトラップの場所を把握しておくのも手だろう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	●ワルーンソード・I(3%) └ワルーンソード・I └カウンターカート	—	サーリット・I(3%) セグメンタータ・I(3%) チェインスリーフ・H(3%) チェインスリーフ・H(3%) チェインスリーフ・H(3%)	ヴェラルートX1(13%)
❷	オークリーダー【ヒューマン/水/切断】	基本攻撃 ヒール ブレッシング リスク10回復	●サモナータイプ・S(3%) └サモナータイプ・S └サリッサクリップ └ヘルレイサ	—	ウィザードハット・L(3%) ウィザードコート・L(3%) カラビニエール・I(3%) リングレックス・H(3%)	マナバルブX1(6%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

13-10 血と涙の十字路 *Crossing of Blood and Tears* COUNT

◆突破か探索かによって進路を決める

とにかく廃坑 第2階層を抜けることだけを目指す場合は、この十字路を東へ。逆に、時間切れで再挑戦になってもいいから宝箱の中身を回収したい場合は、『僧侶の遺骨が発見された部屋』(MAP 13-14)へ行くなら北、『物欲に自己を犠牲にする矛盾の間』(MAP 13-18)へ行くなら西へ向かおう。ここに出現するモンスターは北の出口付近に集まりやすいので、北へ進む場合は敵を倒す(またはマヒ状態にする)といい。西へ進む場合は、トラップを避けるために南側の壁ぎわを通ること。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	●バンパーフレート・I(3%) ┣＼バンパーフレート・I ┣↑サリッサクリーブ ┗♥ノームの翠玉	—	サリット・H(3%) フレストフレート・H(3%) 右チェインスリーブ・H(3%) 左ガントレット・I(3%) チェインレッグス・I(3%)	ヴェラルート×1(13%)
❷	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	●ラーシクレセント・I(3%) ┣＼ラーシクレセント・I ┗↑チェサカンタイプ	—	ハルヒューダ・I(3%) セクメンテータ・I(3%) 右カントレット・I(3%) 左チェインスリーブ・H(3%) チェインレッグス・H(3%)	ヴェラバルブ×1(6%)
❸	オークリーダー【ヒューマン/水/切断】	基本攻撃 アンプロテクト ソイルアタッチ リスク10回復	●ラーシクレセント・H(3%) ┣＼ラーシクレセント・H ┣↑サリッサクリップ ┗♥ノームの翠玉	—	サーリット・H(3%) スケールアーマー・I(3%) 右カントレット・I(3%) 左チェインスリーブ・H(3%) リンクレッグス・H(3%)	キュアバルブ×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸

13-11 盗人が見捨てられた通路 *The Abandoned Catspaw* COUNT

◆ジャンプアクションを回避するルート

宝箱が置かれている『僧侶の遺骨が発見された部屋』(MAP 13-14)へ向かうときに、この部屋を経由すると、『労働者が倒れた通路』(MAP 13-15)でのジャンプアクションを回避できる。かわりに、ここではスライム2体&ポイズンスライムと遭遇する。倒しておいたほうが安全だが、あえて無視して走り抜けることで、所要時間を短縮するのも悪くない。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	スライムB【ビースト/火/貫通】	特アシッドスニーズ	—	—	—	世界樹の涙×1(13%)
❷	ポイズンスライムB【ビースト/火/貫通】	特ポイズンスニーズ	—	—		精霊の祈り×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❶❷

13-12 知識人達の査察場所 *The Hall of Contemplation* COUNT

◆オークの攻撃を封じよう

オーク2体とオークリーダーは、どちらもチェインアビリティ『パラライズパルス』でマヒ状態にすれば簡単に逃げ切れる。『パラライズパルス』がないなら、走り抜けつつ、近づいてきた敵を倒していこう。なお、『労働者が倒れた通路』(MAP 13-15)の南側へ向かう場合、『盗人が見捨てられた通路』(MAP 13-11)を経由するとジャンプアクションを回避できるが、そのぶん時間がかかるので注意。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	●カッツバルゲル・H(3%) ┣＼カッツバルゲル・H ┗↑チェサカンタイプ	—	サリット・I(3%) スケールアーマー・I(3%) 右チェインスリーブ・H(3%) 左ガントレット・I(3%) フースカンプ・I(3%)	ヴェラルート×1(13%)
❷	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	●ウルーンソード・I(3%) ┣＼ウルーンソード・I ┣↑ナイトクルカート ┗♥ノームの翠玉	—	バルビューダ・H(3%) ブレストプレート・H(3%) 右カラヒニエール・I(3%) リングレックス・H(3%)	ヴェラバルブ×1(6%)
❸	オークリーダー【ヒューマン/水/切断】	基本攻撃 ミセラノルホテ フロストアタッチ マヒ・術・しびれ回復	●カッツバルゲル・I(3%) ┣＼カッツバルゲル・I ┣↑サリッサクリップ ┗♥ノームの翠玉	—	サーリット・I(3%) セクメンテータ・I(3%) 右カントレット・H(3%) 左カントレット・I(3%) リンクレッグス・H(3%)	キュアバルブ×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸

13-13 光のない通路 *Hall of the Empty Sconce* COUNT

◆ここでもオークは足止めしておきたい

部屋に入るとオークが向かってくるので、チェインアビリティ『パラライズパルス』でマヒ状態にしてしまおう。オークリーダーは、オークが倒されないかぎり積極的には攻めてこないため、攻撃せずに放っておいてもかまわない。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	●カタナ・H(3%) ┣＼カタナ・H ┣↑カウンターガード ┗♥ブレイブハート		ハルヒューダ・H(3%) フレストフレート・H(3%) 右カラヒニエール・I(3%) リングレッグス・H(3%)	ヴェラルート×1(13%)
❷	オークリーダー【ヒューマン/水/切断】	基本攻撃 ヒール フレーシンク リスク10回復	●サモナータイプ・S(3%) ┣＼サモナータイプ・S ┣↑サリッサクリップ ┗♥ヘルレイサー		ウィザードハット・L(3%) ウィザードコート・L(3%) 右カラヒニエール・I(3%) リンクレッグス・H(3%)	マナバルブ×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

13-14 僧侶の遺骨が発見された部屋 *Acolyte's Burial Vault*

◆宝箱を調べる前に……

部屋に入ったら、すぐに2体のインプをサイレント状態にすること(さらにマヒ状態にできればベスト)。サイレント状態にできないなら早めに倒してしまいたいが、インプには基本攻撃が命中しにくい。基本攻撃の命中率が比較的高い頭を狙うと、DYING状態にして魔法を封じることもでき一石二鳥。なお、インプと戦っているあいだにミミックが動き出しても、すぐにはこちらへ向かってこないので、すばやく宝箱の中身を回収して部屋を出るのも手だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ミミック【ビースト/火/貫通】	基本攻撃 ナミングニートル	…	…		?×1(1%)
❷	インプ【イービル/神聖/切断】	基本攻撃 ファイアボール ポイズンミスト	—	-	—	ヴェラルート×1(6%)
❸	インプ【イービル/神聖/切断】	基本攻撃 ヴァルカンランス スタンクラウド			-	ヴェラルート×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸

13-15 労働者が倒れた通路 *Hall of the Fallen Bricklayer*

◆南側からの移動はラク

この部屋を通り抜ける方法は、以下のようにどこからどこへ向かうかによって大きく異なる。

- ●**東側→南側**……備えつけられている木の足場から南側へ下りるだけでいい。
- ●**南側→東側**……転がしキューブを木の足場の下へ運んでジャンプする。転がしキューブを移動させるさいの、押しキューブを破壊する順番に注意。
- ●**北側→南側**……停止している浮遊床からジャンプしてぶら下がる。南側→北側の場合は、これを逆に行なえばいい。浮遊床と南側とのあいだはギリギリ届く距離なので、慎重にジャンプすること。
- ●**東側→北側**……中央にあるキューブの上に乗ったあと、持ち上げキューブを積み重ね、それを足場にして浮遊床に向かってジャンプする。
- ●**北側→東側**……妖精の羽を使わないかぎり、直接行くことはできない。いったん南側へ渡ろう。

13-16 獣の雄叫びが聞こえた恐怖の階段 *Cry of the Beast*

◆階段はジャンプで進む

階段を下りるときものぼるときも、ジャンプしながら進むといい。オークに攻撃される機会を最小限にとどめ、かつ一気に駆け抜けられるからだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	●クレイモア・B(3%) クレイモア・B クロスカード	…	サーリット・H(3%) スケイルアーマー・I(3%) 右 ガントレット・I(3%) 左 ガントレット・I(3%) リングレックス・H(3%)	
❷	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	●ワルーンソード・I(3%) ワルーンソード・I カウンターカード	…	サーリット・I(3%) セクメンテータ・I(3%) 右 チェインスリーブ・H(3%) 左 チェインスリーブ・H(3%) チェインレックス・H(3%)	

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

13-17 伝説の鉱石が掘り起こされた通路 *The Ore of Legend*

◆西へ向かうときはオークに注意

『物欲に自己を犠牲にする矛盾の間』(MAP 13-18)へ行く場合、オークとオークリーダーを放っておくと、西の出口付近に集まり、この部屋へもどってきたときに集中攻撃を受けてしまう。少々時間はかかってしまうが、チェインアビリティ『パラライズパルス』で無力化するか、全滅させておこう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	●[illegible] ラ[illegible]セント・I チェザカンタイフ		ハルビュータ・I(3%) セクメンテータ・I(3%) 右 カントレット・I(3%) 左 チェインスリーブ・H(3%) チェインレックス・H(3%)	ヴェラバルブ×1(6%)
❷	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	●カタナ・H(3%) カタナ・H カウンターカード ブレイブハート	-	ハルビュータ・H(3%) フレストプレート・H(3%) 右 カフビニユール・I(3%) リングレックス・H(3%)	ヴェラルート×1(13%)
❸	オークリーダー【ヒューマン/水/切断】	基本攻撃 ミセラブルホディ フロストアタッチ マヒ・毒・しびれ回復	●カッツバルケル・I(3%) カッツバルケル・I サリッサクリップ ノームの翠玉		サーリット・I(3%) セクメンテータ・I(3%) 右 カントレット・H(3%) 左 カントレット・I(3%) リングレックス・H(3%)	キュアバルブ×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸

13-18 物欲に自己を犠牲にする矛盾の間 *Suicidal Desires*

◆トラップを解除してから宝箱のもとへ

多くのトラップが仕掛けられているため、不用意に動くと非常に危険。部屋に入ったら、まず『マーク』か千里眼晶を使って、トラップを見えるようにしておきたい。その後、東の壁沿いに段差にのぼって『トラップクリア』を踏めば、すべてのトラップを解除できる。2体のインプはサイレント＆マヒ状態にしておくのがベスト。宝箱へ向かうさいに襲ってくるミミックは、万全を期すのなら倒してしまおう。

13-17 伝説の鉱石が掘り起こされた通路

トラップの種類と位置の対応表

- A トラップ『デスヴェイパー』(Lv.3／優先度3)
- B トラップ『イラプション』(Lv.3／優先度3)
- C トラップ『テラスラスト』(Lv.3／優先度3)
- D トラップ『フリーズ』(Lv.3／優先度3)
- E トラップ『サンクチュエリ』(Lv.3／優先度3)
- F トラップ『ガスト』(Lv.3／優先度3)
- G トラップ『パラライズパネル』(優先度2)
- H トラップ『トラップクリア』(優先度1)

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
1	ミミック【ビースト／火／貫通】	基本攻撃 特ナミングニートル	-	-	-	?×1(3%)
2	インプ【イービル／神聖／切断】	基本攻撃 ヴァルカンランス スタンクラウト	-	-	-	ヴェラルート×1(13%)
3	インプ【イービル／神聖／切断】	基本攻撃 アクアフラスト ポイズンミスト	-	-	-	ヴェラバルブ×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷❸

13-19 犠牲者を積み上げた通路 *Lambs to the Slaughter*

◆スライムは倒したほうが安全

通路がせまくて逃げ場がないため、スライムとポイズンスライムは倒すようにしよう。また、東寄りにあるトラップ『ヒールパネル』を踏んで、HPやリスクを回復させておくといい。

13-17 伝説の鉱石が掘り起こされた通路

トラップ『ヒールパネル』(Lv.3／優先度2)

13-20 貴金属が賭けられた部屋

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
1	スライムB【ビースト／火／貫通】	特アシッドスニーズ	-	-	-	世界樹の涙×1(13%)
2	ポイズンスライムB【ビースト／火／貫通】	特ポイズンスニーズ	-	-	-	精霊の祈り×1(100%) 万能薬×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

13-20 貴金属が賭けられた部屋 *A Wager of Noble Gold*

13-19 犠牲者を積み上げた通路

13-21 少年が自分の名前を刻んだ階段

◆『ドレインマインド』には要注意

部屋をそのまま通り抜けようとすると、オークリーダーから『ドレインハート』や『ドレインマインド』を受けたり、基本攻撃を受けてしまう確率が高い。攻撃される前に敵をサイレント＆マヒ状態にしたいところだが、もしMPを奪われてしまったときは、チェインアビリティ『ゲインマジック』やアイテムなどでMPを回復させておいたほうがいいだろう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
1	オーク【ヒューマン／水／打撃】	基本攻撃	●クレイモア・B(3%) ┗クレイモア・B ┗クロスガード	-	サーリット・H(3%) スケールアーマー・I(3%) 右ガントレット・I(3%) 左ガントレット・I(3%) リンクレッグス・H(3%)	マナバルブ×1(6%) ヴェラルート×1(13%)
2	オークリーダー【ヒューマン／水／切断】	基本攻撃 ドレインハート ドレインマインド アマヒ・毒・しびれ回復	●クレリックタイプ・D(1%) ┗クレリックタイプ・D ┗シェンタルメ ┗破魔石 ┗エンジェルの真珠	-	ウィザードハット・L(3%) ウィザードコート・L(3%) 右チェインスリーブ・H(3%) 左ガントレット・I(3%) リンクレッグス・H(3%)	マナバルブ×1(6%) ヴェラルート×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

13-21 少年が自分の名前を刻んだ階段 *Kilroy Was Here*

13-22 出来の悪い金属に狂喜した通路

13-20 貴金属が賭けられた部屋

◆オークリーダーは無視しても可

ここにいるオークリーダー2体は、アシュレイを対象とする魔法を使ってこない(近づくと基本攻撃を仕掛けてくる可能性はある)。オークリーダーが自分たちに向かって『ハーキュリアン』などを使っているスキに、さっさと通過してしまおう。ジャンプしながら移動すれば、さらに安全だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
1	オークリーダー【ヒューマン／水／切断】	基本攻撃 ハーキュリアン プロテクト アリスク10回復	●スパイクトモール・B(3%) ┗スパイクトモール・B ┗サリッサグリップ ┗モーロックの黒玉	-	ハルヒューター・H(3%) ブレストプレート・H(3%) 右カラヒニエール・I(3%) チェインレッグス・H(3%)	マナバルブ×1(6%)
2	オークリーダー【ヒューマン／水／切断】	基本攻撃 ヒール プレーシング アリスク10回復	●サモナータイプ・S(3%) ┗サモナータイプ・S ┗サリッサグリップ ┗ヘルレイサー	-	ウィザードハット・L(3%) ウィザードコート・L(3%) 右カラヒニエール・I(3%) リングレッグス・H(3%)	マナバルブ×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

13-22 出来の悪い金属に狂喜した通路 *Fool's Gold, Fool's Loss* COUNT

◆浮遊床を活用しよう

穴の上を移動している浮遊床は、北→上昇しながら西→下降しながら南→上昇しながら西→下降しながら北→……という順番で、高度を変えながら往復している。南側や北側から浮遊床に乗る場合は、浮遊床が岸へ一番近づいたときに前進すれば、安全に乗り移ることが可能だ。西側の高台の上へ行く場合は、浮遊床に乗り、床が西で停止したときに木の足場へ向かってジャンプすればいい。

13-23 生まれ変わった者達の墓場 *Tomb of the Reborn* BOSS COUNT

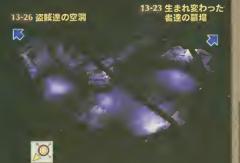
◆ボスモンスター戦でもカウントダウンはつづく

アースエレメンタルが待ち受けている部屋。中央まで進むとバトルがはじまるので、その前に魔法やアイテムを使ってHPなどを回復させておこう。敵を攻撃するときは、カウントダウンを一時停止させるためにもチェインアビリティを使っていきたい。チェインが苦手なら、『ルフトアタッチ』で風の属性パラメータを強化して基本攻撃をくり返すといい。

なお、つぎの『心を狂わす鉱脈』(MAP **13-24**)は時限イベントの最後の部屋だが、そこにいるスライムはあなどれないので、扉に入る前にHPなどを回復させておくと安心だ。また、一度アースエレメンタルを倒せば、ふたたびこの部屋に入ってもアースエレメンタルが再出現することはなく、オーク2体とオークリーダーが現れるようになる。その場合は、オーク2体をマヒ状態にするか、3体とも倒してから扉へ向かおう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	アースエレメンタルA【ファントム/風/打撃】BOSS	ウァルカンランス カイアストライクLv.1 MP100回復				磁鱗のグリモア×1(100%)
❷	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	ワル[illegible]ト・H(3%) ワル[illegible]ト・H ナックルカ[illegible]ト ノ[illegible]ムの翠玉		バルヒュ[illegible]ダ・H(3%) フレストプレート・H(3%) カラヒニエール・H(3%) リンクレックス・H(3%)	ヴェラバルブ×1(13%)
❸	オーク【ヒューマン/水/打撃】	基本攻撃	カタナ・H(3%) カタナ・H カウンタ[illegible]ガード ブレイブハート		バルヒュ[illegible]ダ・H(3%) フレストプレ[illegible]ト・H(3%) カラヒニエール・H(3%) リンクレックス・H(3%)	ヴェラルート×1(25%)
❹	オークリーダー【ヒューマン/水/切断】	基本攻撃 ハーキュリアン プロテクト リスク10回復	スパイクトモール・B(3%) スパイクトモール・B サリッサクリ[illegible]フ モーロックの黒玉		バルヒュ[illegible]ダ・H(3%) フレストプレ[illegible]ト・H(3%) カラヒニエール・H(3%) チェインレ[illegible]クス・H(3%)	キュアバルブ×1(13%)

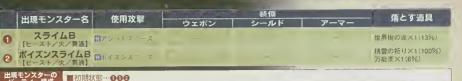
出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…❷❸❹

13-24 心を狂わす鉱脈 *The Lunatic Veins* COUNT

◆時限イベントはここで終了

制限時間内に、この部屋の東側の出口に到着できれば、時限イベントは終了となる。ポイズンスライムと2体のスライムは、移動のさいにジャマとなるので倒しておこう。なお、東側の出口の先にある『盗賊達の空洞』(MAP **13-26**)でもモンスターと戦うことになるうえ、たとえバトルで形勢が不利になってもこの部屋へ引き返すことはできない。よって、部屋を出る前にHPやリスクを回復させておくこと。

◀敵を全滅させたあと、出口の前でHPやリスクを回復。制限時間がせまっている場合は魔法やアイテムを使おう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	スライムB【ビースト/火/貫通】	アシッドスペース	—	—	—	世界樹の涙×1(13%)
❷	ポイズンスライムB【ビースト/火/貫通】	ポイズンスペース	—	—	—	精霊の祈り×1(100%) 万能薬×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❶❷

13-25 過労で倒れた階段 *Work, Then Die*

◆廃坑 第2階層をショートカットできる

ドゥセナの刻印か白銀の鍵を入手している場合にのみ入れる場所。ここを経由すれば、時限イベントが発生する区域をまったく通らずに廃坑 第2階層を突破できるのだ。そのあとでも、市街地 南部『ルカース通り』(MAP **11-4**)から入り直すか、『テレポート』で移動してくれば、MAP **13-1** ～ MAP **13-24** の区域で、宝箱の中身を回収したり、エアエレメンタルおよびアースエレメンタルと戦うことは可能だ(このときも時限イベントは発生する)。

13-26 盗賊達の空洞 *Bandits' Hollow*

◆時限イベントにひけをとらない難所？

断崖をのぼるよりも、モンスターを倒すことが先決。Aまたは Bの位置に移動し、インプをサイレント状態にさせつつ戦うといい。敵を全滅させたあとは断崖をのぼっていくわけだが、ペンタグラムの場所へ行くには、C から斜めにジャンプしたあと、空中で方向転換して Dに向かう必要がある。なお、E の位置の押しキューブを破壊できれば、そこから上へよじのぼることが可能。レンジが6以上のウェポンを使用するか、インプが破壊するのを期待しよう。

◀Cの位置から南東に向けてジャンプし、空中で東(この場合は↑)へ転換。方向転換のタイミングが早すぎてもダメなので注意すること。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●フィランキ·S 3% ├フィランキ·S ├↑ナックルカート ├♥ブレイフハート └♥獣王石	●[illegible]ルト·H(6%) └♥キラークイーン	バルビュータ·H(3%) ブレストプレート·H(3%) 右ガントレット·H(3%) チェインレッグス·H(3%)	修道僧の秘薬×1(6%)
❷	インプ【ビースト・暗黒・切断】	基本攻撃 ヴァルカンランス スタンクラウド	—			羽虫の薬酒×1(25%)
❸	インプ【ビースト・暗黒・切断】	基本攻撃 アクアブラスト ポイズンミスト	—	—	—	天使の微笑み×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷❸

13-27 暗闇の中での食事場 *Dining in Darkness* BOSS

◆『ゲインファントム』を使いつつ弱点を突け

部屋に入るとクラウドドラゴンとのバトルに突入する。HPが多い敵なので、チェインアビリティ『ゲインファントム』に頼りたいところ。ウェポンに♥輝竜石を装着し、『ソイルアタッチ』を使っておくのも忘れずに。なお、戦利品として手に入るピラカンサの刻印は、アイアンメイデン Lv.1の奥へ行くために必要となるアイテムだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	クラウドドラゴン【ドラゴン／土／※a】BOSS	基本攻撃 特サンダーブレス 特テイルアタック	—	—		聖母の霊薬×1(100%) 吸魔のグリモア×1(100%) ピラカンサの刻印×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない

※a　尾は切断、ほかの部位は貫通

13-28 地下の生物に驚いた通路 *Subtellurian Horrors*

◆浮遊床の動きを踏まえたジャンプを

廃坑 第2階層の最後の関門となる部屋。浮遊床の上から、押しキューブが2段しか積まれていない地点(向かって右端)へ跳び移るだけだが、浮遊床の動きを考慮してジャンプする必要がある。レンジが7以上のウェポンを持っているなら、浮遊床の上から押しキューブを破壊し、ジャンプの難易度を下げておくといい。ちなみに、逆方向へ移動する場合は、押しキューブの上からジャンプすれば浮遊床まで届く。そのあとは、まさつ無し押しキューブを利用して南側の高台をのぼるだけだ。

キューブパズルの解答 ➡P.448

13-29 幸福の幻影に酔った部屋 *Delusions of Happiness*

◆ブラッドリザードに守られた宝箱

黒鉄の鍵を入手後に入れる部屋。ブラッドリザードはSTRが高いため、基本攻撃しか使わないと言ってもあなどれない。なるべくなら、宝箱を開ける前に倒しておきたいところだ。宝箱からは、ビースト種族に効果的な♥獣王石やスワンソングなどが手に入る。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●コルセスカ·H(3%) ├コルセスカ·H └↑ウイングドホール		バシネット·H(3%) スケールアーマー·H(3%) 右カラビニエール·H(3%) 左ガントレット·H(3%) フースカンプ·H(3%)	キュアリキッド×1(6%)
❷	ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●スパイクトモール·H(3%) ├スパイクドモール·H ├↑サリッサグリップ └♥ブレイブハート		バルビュータ·H(3%) セグメンテータ·H(3%) 右カラビニエール·H(3%) 左ガントレット·H(3%) フースカンプ·H(3%)	ヴェラバルブ×1(13%)
❸	ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●タバール·H(3%) ├タバール·H └↑チュザカンタイプ	●スパイクシールド·H(6%) └♥マナブレイカー	バルビュータ·H(3%) スケールアーマー·H(3%) 右カラビニエール·H(3%) チェインレッグス·H(3%)	ヴェラバルブ×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷❸

AREA No.14

市街地 東部

……… Town Center East ………

いくつかに区切られた市街地のなかでも、とくに美しい景観を誇る場所。大聖堂やキルティア神殿といったヨクス教の聖地が近くにあるためか、漂う空気からはすがすがしさまでも感じられる。

クリアへの道

【最初に訪れたとき】

❶ 14-1 から探索を開始
❷ 14-5 から地下街 東部へ

【キルティア神殿から訪れたとき】

❶ 14-8 から大聖堂へ

エリアの傾向と対策

多数出現する聖印騎士は、マヒ＆サイレント状態にすることでいずれも無力化できる。地下街 東部で手に入る巨人の指輪を装備すれば、バトルをさらに有利に進められるだろう。

推奨アクセサリー ……巨人の指輪
泥土の腕輪
紫水の腕輪

推奨秘石 …………………… ♥梟雄石

部屋名リスト

宝箱から得られるアイテム

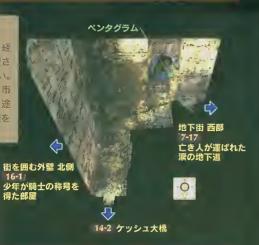
宝箱A(要:宝箱の鍵)	宝箱B
●クロンダイククーラ・S	●ストーンフェンス・H
├ファルシオン・S	├ククリ・H
└パワーパーム	└パワーパーム
●ラウンドシールド・S	●ドラゴンヘッド
●♥エンジェルの真珠	●妖精の羽×5
●魔道士の試薬×1	●？×1

出現モンスター

聖印騎士I【ヒューマン／物理／切断】………………… P.154
聖印騎士J【ヒューマン／物理＆神聖／貫通】………… P.154
聖印騎士K【ヒューマン／物理／打撃】………………… P.154

14-1 ディパイス通り *Rue DeBaise*

◆まずはひと息

廃坑 第2階層を抜けたのちに、地下街 西部を経由してたどり着く場所。HPやリスクなどを回復させたら、ペンタグラムでセーブを行なっておきたい。東側の扉からは街を囲む外壁 北側へ行けるが、市街地 東部をはじめて訪れたときに探索しても、途中で先へ進めなくなる。よって、まずは北側の道を行き、市街地 東部の探索を進めよう。

14-2 ケッシュ大橋 *Kesch Bridge*

◆聖印騎士は川を渡る前に倒しておく

川を渡るときにジャマされないためにも、川の近くにいる聖印騎士は、できるだけ倒しておきたい。反対の岸にいる聖印騎士は、川の手前で待っていればアシュレイがいる側へ渡ってくるので、そこでまとめて倒してしまおう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	聖印騎士I【ヒューマン／物理／切断】	基本攻撃 ヒール ハーキュリアン プロテクト 魔法効果解除	ファルシオン・H(10%) ファルシオン・H カウンターガード	カセロルシールド・I(10%) タロスの長石 シルフの黄玉	バルビューダ・I(5%) スケールアーマー・H(5%) 右ブレイトグローブ・H(5%) 左チルトグローブ・H(5%) ボレインガード・H(5%)	ヴェラルートX1(13%)
❷	聖印騎士J【ヒューマン／物理＆神聖／貫通】	基本攻撃 毒回復	バンパーブレード・I(10%) バンパーブレード・I ジェンダルメ	―	バシニット・I(5%) ブリガンダイン・H(5%) 右チルトグローブ・I(5%) 左ブレイトグローブ・S(5%) ジャムボウタイプ・H(5%)	ヴェラルートX1(13%)
❸	聖印騎士K【ヒューマン／物理／打撃】	基本攻撃 リストレイション	クレインクイン・H(10%) クレインクイン・H ジャベリンボルト	…	バシニット・H(5%) ブリガンダイン・S(5%) 右ブレイトグローブ・I(5%) 左ブレイトグローブ・I(5%) ジャムボウタイプ・H(5%)	ヴェラルートX1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷❸

14-3 クリムナード通り *Rue Crimnade*

◆攻撃魔法を使う聖印騎士に注意

聖印騎士が3体出現する。ヒーターシールド・Bを装備している聖印騎士は『ヴァルカンランス』などの攻撃魔法を使ってくるので、放っておくと危険だ。『サイレントスペル』やチェインアビリティ『ダルネスバインド』を使って、早めにサイレント状態にしてしまいたい。ちなみに、この聖印騎士が装備しているヒーターシールド・Bには、◆輝竜石と◆サラマンダーの紅玉が装着されている。ほかではなかなか入手しにくい秘石なので、戦利品として落とすまで何度も倒してみるといいだろう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	聖印騎士I【ヒューマン／物理／切断】	基本攻撃 リストレイション	スキアヴォーナ・I(10%) スキアヴォーナ・I カウンターガード		バシニット・I(5%) ブリガンダイン・H(5%) 右ロンダンス・H(5%) 左ロンダンス・D(5%) ジャムボウタイプ・H(5%)	ヴェラルートX1(13%)
❷	聖印騎士J【ヒューマン／物理＆神聖／貫通】	基本攻撃 ライトニングボウ ヴァルカンランス 魔法効果解除	タバール・S(10%) タバール・S ジェンダルメ	ヒーターシールド・B(10%) 輝竜石 サラマンダーの紅玉	バルビューダ・H(5%) スケールアーマー・I(5%) 右ブレイトグローブ・S(5%) 左チルトグローブ・I(5%) ボレインガード・H(5%)	ヴェラルートX1(13%)
❸	聖印騎士K【ヒューマン／物理／打撃】	基本攻撃 呪い回復	グルームウイング・H(10%) グルームウイング・H ヘヴィグリップ	…	アーメット・S(5%) ブリガンダイン・I(5%) 右ロンダンス・H(5%) 左ロンダンス・H(5%) ミサグリアタイプ・H(5%)	ヴェラルートX1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷❸

14-4 工房－ジャンクション *Workshop "Junction Point"*

◆カトレアの刻印で閉ざされた工房

このファクトリーには、カトレアの刻印を持っていなければ入れない。カトレアの刻印を手に入れるためには、地下街 西部『地震に脅えた混乱の広間』(MAP 7-10)でダークエレメンタルを倒す必要がある。とはいえ、ここではダマスクスとシルバーをのぞく、すべての材質の装備で合成が行なえるので、多少の苦労をしてでも訪ねておいてソンはない。

14-5 フィズラノ通り *Rue Fisserano*

◆跳び降りてきたところを狙え

聖印騎士をマヒ＆サイレント状態にしてしまえば安全に通過できる。敵が段差の上から跳び降りてきた瞬間に攻撃しよう。トラップ『ヒールパネル』を踏んで、HPやリスクを回復させながら戦うのも手だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	聖印騎士J【ヒューマン／物理＆神聖／貫通】	基本攻撃 ファイアボール アクアブラスト リストレイション 魔法効果解除	●ウォーハンマー・H(10%) ├ウォーハンマー・H └ヘヴィグリップ	●カセロルシールド・I(10%) ├破魔石 └ウンティーネの碧玉	バルビューダ・H(5%) スケールアーマー・S(5%) 右プレイトグローブ・H(5%) 左プレイトグローブ・H(5%) ポレインガード・S(5%)	ヴェラルートX1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶

14-6 工房ーメタル・ワークス *Workshop "Metal Works"*

◆シルバー＆ダマスクス製の装備で合成できる

レアモンデには、シルバー製およびダマスクス製の装備を使った合成ができるファクトリーが2ヵ所あるが、1周目で利用できるのはここだけ。なお、この先の地下街 東部にはペンタグラムがまったくないので、ここでセーブしておくことをオススメする。

14-7 シャスラスの丘公園 *Shasras Hill Park*

◆シールドを持った聖印騎士を狙え

西のつきあたりにある扉から地下街 東部へ行くことができるものの、扉へ向かう途中には2体の聖印騎士がいる。シールドを装備しているほうは補助魔法を多用するので、最初にサイレント状態にしてしまえば、ラクに戦えるはずだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	聖印騎士I【ヒューマン／物理／切断】	基本攻撃 ヒール ハーキュリアン プロテクト 魔法効果解除	●ショテル・H(10%) ├ショテル・H └カウンターガード	●カイトシールド・H(10%) ├幻妖石 └ノームの翠玉	ハルビューダ・H(5%) ブリガンダイン・I(5%) 右プレイトグローブ・I(5%) 左プレイトグローブ・I(5%) ポレインガード・I(5%)	ヴェラルートX1(13%)
❷	聖印騎士K【ヒューマン／物理／打撃】	基本攻撃 しびれ回復	●トライデント・I(10%) ├トライデント・I └ウイングドポール	―	バルビューダ・H(5%) スケールアーマー・I(5%) 右チルトグローブ・S(5%) 左プレイトグローブ・I(5%) ポレインガード・I(5%)	ヴェラルートX1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

14-8 ルミタール広場 *Plateia Lumitar*

◆大聖堂へ行く前に

キルティア神殿を抜けると、この場所に出る。川の北岸には、宝箱が置かれている部屋への入口があるので、大聖堂へ向かう前にぜひ探索しておこう。なお、大聖堂を探索しているときに、セーブをしたり『テレポート』で移動したくなったら、ここにあるペンタグラムも活用するといい。

14-9 空中廊下ガルメス *Gharmes Walk*

◆シルバー製のアイテムが入手できる

宝箱に入っているアイテムは、シルバー製のウ ポンとシールドや、神聖の属性パラメータを上げる秘石など、アンデッド種族に有効なものが多い。もし宝箱の鍵を持っていない場合は、アイアンメイデン Lv.1まで引き返して鍵を手に入れてこよう。

14-10 ギルギット家 *The House Gilgitte*

◆段差の上へのぼるには

『空中廊下ガルメス』(MAP 14-9)への出口は段差の上に、宝箱は段差の下にある。いったん段差の下へ移動してしまったら、部屋のなかのキューブを利用しなければ上にもどることは難しい。Aの位置にまさつ無し押しキューブをふたつ積み上げて足場を作り、そこからジャンプしてのぼろう。Bの位置にあるまさつ無し押しキューブをAの位置へ動かす手順が、このパズルを解くうえでのポイントとなる。

キューブパズルの解法 ➡P.451

AREA No.15

地下街 東部

Undercity East

廃坑の岩盤をくり抜いて作られた地下街のひとつ。商業地区として地下街 西部より活気はあったが、取引された商品は横流しの武器や盗品などが多く、闇市場の色合いが濃かったようだ。

クリアへの道

【最初に訪れたとき】

1. 15-1 から探索を開始
2. 15-3 でリッチを倒し、キュラスの刻印を入手&「テレポート」を修得
3. 15-5 にある宝箱から黒鉄の鍵を入手
4. 15-4 で黒鉄の鍵を使って扉を開く
5. 15-7 でナイトストーカーを倒し、メリッサの刻印を入手
6. 15-9 にある宝箱からストックの刻印を入手
7. 15-6 から街を囲む外壁 北側へ

【クレマチスの刻印入手後】

1. 15-10 から探索を開始
2. 15-13 にある宝箱からアスターの刻印を入手
3. 15-10 でイベントシーンが挿入され、自動的に 15-11 へ移動
4. 15-11 でニーチ&ティーガーを倒す
5. 15-10 から街を囲む外壁 北側へ

エリアの傾向と対策

地形的には探索の障害となる要素はないが、リッチやハーピーといった、強力な魔法を使ってくるモンスターが多数いる。ディフェンスアビリティをうまく発動できないなら、「インバリドスペル」を活用していこう。なお、ここはふたつの区画にわかれており、MAP 15-10～MAP 15-13は、街を囲む外壁 北側でクレマチスの刻印を使わなければ訪れることができない。

推奨アクセサリー …………………………… アガレスの首輪
推奨秘石 ……………………………………… ♥破魔石

出現モンスター

	モンスター	ページ
	クイックシルバー【イービル／神聖／※a】	P.187
BOSS	ティーガー【ヒューマン／物理／※b】	P.191
BOSS	ナイトストーカーA【イービル／※c／貫通】	P.189
BOSS	ニーチ【ヒューマン／物理／※d】	P.190
	ハーピーA、B【ビースト／神聖／貫通】	P.188
BOSS	リッチA【イービル／神聖／ー】	P.189
	リッチB【イービル／神聖／ー】	P.189

※a…頭は打撃、ほかのリムは切断
※b…脚は打撃、ほかのリムは打撃&貫通
※c…胸は土、腹は物理、右腕と脚は神聖、左腕は火
※d…脚は切断、ほかのリムは切断&貫通

宝箱から得られるアイテム

宝箱A
- モジート・B
  - ファルシオン・B
  - カウンターガード
- 巨人の指輪
- 惑乱のグリモア×1
- 黒鉄の鍵×1

宝箱B
- フラメアボール
- ブシュパカビアス
- 鈍化のグリモア×1
- ストックの刻印×1

宝箱C
- ラウンドシールド・H
  - ブラッククイーン
- 邪痺のグリモア×1
- アスターの刻印×1

部屋名リスト

◆凡例

15-1 新たな世界を目指した通路 *Hall to a New World*

◆クイックシルバーの基本攻撃はあなどれない

最初に地下街 東部を訪れたときに、探索の起点となる部屋。クイックシルバーを放っておくと、基本攻撃で大ダメージを受けることがあるので、部屋に入ったら早めに倒そう。バトル終了後は、『自由な議論が交わされた広場』(MAP 15-2)でのハーピーとのバトルに備え、HPなどを回復させるのを忘れずに。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	基本攻撃 ドレインマインド サイレントスペル	ククリ・S(3%) ククリ・S パワーパーム エンジェルの真珠	—	ティンカーリップ(3%)	マナバルブ×1(19%)
❷	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	基本攻撃 サイレントスペル ディスペル	ハットチェット・S(3%) ハットチェット・S パワーパーム エンジェルの真珠	—	ライオンヘッド(3%)	マナバルブ×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

※a…頭は打撃、ほかのリムは切断

15-2 自由な議論が交わされた広場 *Place of Free Words* LOCK

◆ハーピーの『バニッシュ』に注意

はじめて訪れたときは、扉をロックされたあと、ハーピーとのバトルに突入する。敵が使ってくる『バニッシュ』を無効化できるように、『インバリドスペル』を活用していけば、さほど苦戦せずにすむだろう。なお、2回目以降に訪れたときはハーピーが3体出現するが、扉をロックされることはなく、敵の正面を通らなければ気づかれることもない。よって、ハーピーの背後をとりつつ進んでいけば、簡単にバトルを回避できるのだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ハーピーA【ビースト/神聖/貫通】	基本攻撃 デヴァイタライス ブラスフェミー バニッシュ ドレインマインド	—	—	—	キュアリキッド×1(100%) 天使の微笑み×5(100%) 強殻のグリモア×1(100%)
❷	ハーピーA【ビースト/神聖/貫通】	基本攻撃 デヴァイタライス ブラスフェミー バニッシュ	—	—	—	天使の微笑み×1(25%)
❸	ハーピーB【ビースト/神聖/貫通】	基本攻撃 デヴァイタライズ ブラスフェミー バニッシュ	—			天使の微笑み×1(25%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…❷❸❸

15-3 異国の商人達が集った珍品の市場 *Bazaar of the Bizzare* BOSS

◆頭を攻撃して魔法を封じよう

部屋の中央付近まで進んだところでリッチが出現し、バトルがはじまる。リッチは『ラディウスLv.1』などの強力な攻撃魔法を多用してくるので、それを封じるためにも、攻撃を頭に集中させてDYING状態にしてしまいたい。ただし、DYING状態にする前に魔法を受けてしまう可能性もあるため、バトル開始直前に『インバリドスペル』を使っておいたり、シールドに マナブレイカーを装備しておくなどの方法で対処すること。なお、リッチを倒すと、アシュレイが『テレポート』の魔法を修得し、以降はペンタグラムからペンタグラムへの瞬間移動が可能になる。また、イービル種族に効果的なアガレスの首輪が戦利品として手に入るので、装備して以降のバトルに備えたい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	リッチA【イービル/神聖/―】BOSS	基本攻撃 ラディウスLv.1 ドレインマインド ポイズンミスト	サモナータイプ・I(100%) サモナータイプ・I ジェンダルメ	…	バルビューダ・H(0%) スケールアーマー・H(0%) バンテージ・L(0%) バンテージ・L(0%) ボレインガード・H(0%) アガレスの首輪(100%)	キュラスの刻印×1(100%) マナリキッド×1(100%) 魔導師の霊薬×1(100%)
❷	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	基本攻撃 ドレインハート サイレントスペル	バゼラード・S(3%) バゼラード・S サイドリング エンジェルの真珠	—	ルーンピアス(3%)	マナバルブ×1(19%)
❸	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	基本攻撃 サイレントスペル ディスペル	ハットチェット・S(3%) ハットチェット・S パワーパーム エンジェルの真珠	—	ライオンヘッド(3%)	マナバルブ×1(19%)
❹	ハーピーB【ビースト/神聖/貫通】	基本攻撃 デヴァイタライズ ブラスフェミー バニッシュ	—	—		天使の微笑み×1(25%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…❷❸❹

※a…頭は打撃、ほかのリムは切断

Column MAP 15-3 でのリッチ戦後に起こる変化

『異国の商人達が集った珍品の市場』(MAP 15-3)にいるリッチを倒すと、アシュレイが『テレポート』の魔法を修得すると同時に、ワイン貯蔵庫において右記のような変化が生じる。その大半は、ストックの刻印によって扉をロックされる『永遠の愛を誓った職人の処刑場』(MAP 1-14)でのものなので、『剣士が名剣を売った広場』(MAP 15-9)でストックの刻印を手に入れたのちに向かうといいだろう。

ワイン貯蔵庫で起こる変化

- 『永遠の愛を誓った職人の処刑場』(MAP 1-14)で、以下のような変化が生じる。
  - Ⓐ扉がストックの刻印でロックされる
  - Ⓑ宝箱の中身が一新され、宝箱の鍵がかけられる
  - Ⓒミノタウロスゾンビが出現するようになる
- 『腐った葡萄の廃棄場』(MAP 1-12)にあるトラップが、『ヒールパネル』から『カースパネル』に変わる。

15-4 貴金属と絹が交換された通路 *Noble Gold and Silk*

◆モンスターを倒したらひと休み

『騎士が剣を売った地下道』(MAP 15-6)への扉は黒鉄の鍵でロックされているので、最初に訪れたときは『武器が違法に運び出された広間』(MAP 15-5)へ行き、黒鉄の鍵を入手しよう。なお、その場合は部屋を出る前に、『インバリドスペル』を使っておいたり、HPやMPなどを回復させておけば、隣の部屋でのリッチとのバトルを有利に進められるようになる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	基本攻撃 ドレインハート サイレントスペル	●バゼラード・S(3%) ┣バゼラード・S ┣サイドリング ┗エンジェルの真珠		ルーンピアス(3%)	マナバルブ×1(19%)
❷	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	基本攻撃 ドレインマインド サイレントスペル	●ククリ・S(3%) ┣ククリ・S ┣パワーパーム ┗エンジェルの真珠	—	ティンカーリップ(3%)	マナバルブ×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

※a…頭は打撃、ほかのリムは切断

15-5 武器が違法に運び出された広間 *Weapons Not Allowed*

◆早めにリッチを倒したい

部屋の奥に宝箱があるが、開ける前に敵を倒しておいたほうが安全だ。アシュレイの近くにいるクイックシルバーから倒していくのが基本だが、相手に反撃のスキを与えずにチェインアビリティで攻撃できるなら、強力な攻撃魔法を使ってくるリッチを先に倒したほうがいい。ちなみに、宝箱からは黒鉄の鍵が入手できる。最寄りのペンタグラムから『テレポート』を利用して、これまでに探索したエリアで黒鉄の鍵がかかっていた場所をまわろう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	基本攻撃 ドレインマインド サイレントスペル	●ククリ・S(3%) ┣ククリ・S ┣パワーパーム ┗エンジェルの真珠	—	ティンカーリップ(3%)	マナバルブ×1(19%)
❷	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	基本攻撃 サイレントスペル ディスペル	●ハットチェット・S(3%) ┣ハットチェット・S ┣パワーパーム ┗エンジェルの真珠	—	ライオンヘッド(3%)	マナバルブ×1(19%)
❸	リッチB【イービル/神聖/—】	基本攻撃 ラディウスLv.1 ヒール アンプロテクト	●クレリックタイプ・B(3%) ┣クレリックタイプ・B ┗チェザカンタイプ	—	ウィザードハット・L(3%) スケールアーマー・H(3%) バンテージ・L(3%) バンテージ・L(3%) ボレインカード・H(3%)	舞光のグリモア×1(5%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸

※a…頭は打撃、ほかのリムは切断

15-6 騎士が剣を売った地下道 *The Knight Sells his Sword*

◆市街地 東部への近道

北側の扉からは、街を囲む外壁 北側を経由して市街地 東部へ行くことができる。『宝石付きの武器が売られた闇市場』(MAP 15-7)でのナイトストーカー戦に備えて、市街地 東部にもどってセーブをしておきたいところだ。そのさい、ダークエレメンタルがいる部屋を通過することになるので、ここで『インバリドスペル』を使ってから進むといい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	基本攻撃 ドレインハート サイレントスペル	●バゼラード・S(3%) ┣バゼラード・S ┣サイドリング ┗エンジェルの真珠		ルーンピアス(3%)	マナバルブ×1(19%)
❷	ハーピーB【ビースト/神聖/貫通】	基本攻撃 デヴァイタライズ ブラスフェミー バニッシュ	—		—	天使の微笑み×1(25%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

※a…頭は打撃、ほかのリムは切断

Column セーブアイコンギャラリー②

基本的に、これらのセーブアイコンには、セーブを行なった場所の風景が描かれているのだ。

つづきは→P.429

15-7 宝石付きの武器が売られた闇市場 The Gemsword Blackmarket

BOSS 黒鉄の鍵

◆ナイトストーカーとのバトルがある

はじめて訪れたときはナイトストーカーが現れ、そのままバトルに突入する。『ミゼラブルボディ』や『アンプロテクト』といった補助魔法を使いつつ、破魔石を装着したウェポンで攻撃しよう。ナイトストーカーを倒したあとに訪れると、クイックシルバーとハーピー2体が現れる。このときは、クイックシルバーさえ倒せば、あとは扉に向かってまっすぐ走るだけで、ハーピーと戦わずにすむ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ナイトストーカーA【イービル／※b／貫通】BOSS	基本攻撃 ミゼラブルボディ アンプロテクト 魔法効果解除	●エンジェルキッス・H(0%) └エンジェルキッス・H └サイドリング	—	—	メリッサの刻印×1(100%) 冴理のグリモア×1(100%) 天使の微笑み×1(100%)
❷	クイックシルバー【イービル／神聖／※a】	基本攻撃 サイレントスペル ディスペル	●ハットチェット・S(3%) └ハットチェット・S └パワーバーム └エンジェルの真珠		ライオンヘッド(3%)	マナバルブ×1(19%)
❸	ハーピーA【ビースト／神聖／貫通】	基本攻撃 デヴァイタライズ ブラスフェミー バニッシュ	—	—		天使の微笑み×1(25%)
❹	ハーピーB【ビースト／神聖／貫通】	基本攻撃 デヴァイタライズ ブラスフェミー バニッシュ	—	—	—	天使の微笑み×1(25%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…❷❸❹

※a…頭は打撃、ほかのリムは切断
※b…胸は土、腹は物理、右腕と脚は神聖、左腕は火

15-8 盗賊の息子が水を運んだ通路 The Aquarian Pirate's Son

黒鉄の鍵

◆つぎの部屋でのバトルに備えるなら

クイックシルバーを倒してしまえば、扉にたどり着くのは簡単。ただし、つぎの『剣士が名剣を売った広場』(MAP 15-9)にはリッチがいるので、万全を期すならハーピーも倒し、HPやリスクを回復させておきたい。なお、トラップ『ガスト』を踏まないためにも、部屋を通過するときは壁沿いを通ること。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	クイックシルバー【イービル／神聖／※a】	基本攻撃 ドレインマインド サイレントスペル	●ククリ・S(3%) └ククリ・S └パワーバーム └エンジェルの真珠	—	ティンカーリップ(3%)	マナバルブ×1(19%)
❷	ハーピーB【ビースト／神聖／貫通】	基本攻撃 デヴァイタライズ ブラスフェミー バニッシュ	—	—	—	天使の微笑み×1(25%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

※a…頭は打撃、ほかのリムは切断

15-9 剣士が名剣を売った広場 Sale of the Sword

黒鉄の鍵

◆ストックの刻印はどこで使う？

部屋内にはクイックシルバー2体とリッチがいる。先を急ぐ場合でも、リッチだけは部屋に入った直後に倒しておこう。宝箱から入手できるストックの刻印を使うと、ワイン貯蔵庫『永遠の愛を誓った職人の処刑場』(MAP 1-14)へふたたび入れるようになる。のちに『テレポート』を利用して、探索に向かうといいだろう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	クイックシルバー【イービル／神聖／※a】	基本攻撃 ドレインハート サイレントスペル	●バゼラード・S(3%) └バゼラード・S └サイドリング └エンジェルの真珠	—	ルーンピアス(3%)	マナバルブ×1(19%)
❷	クイックシルバー【イービル／神聖／※a】	基本攻撃 サイレントスペル ディスペル	●ハットチェット・S(3%) └ハットチェット・S └パワーバーム └エンジェルの真珠	—	ライオンヘッド(3%)	マナバルブ×1(19%)
❸	リッチB【イービル／神聖／　】	基本攻撃 ラディウスLv.1 ヒール アンプロテクト	●クレリックタイプ・B(3%) └クレリックタイプ・B └チェザカンタイプ		ウィザードハット・L(3%) スケールアーマー・H(3%) バンテージ・L(3%) バンテージ・L(3%) ボレインガード・H(3%)	舞光のグリモア×1(5%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷❸

※a…頭は打撃、ほかのリムは切断

15-10 農作物の価値を決めた階段 The Greengrocer's Stair

クレマチスの刻印

◆往路では何もないが、復路では……

先に探索した区画(MAP 15-1～MAP 15-9)からは行くことができない、地下街 東部のもうひとつの区画のスタート地点。地下街 西部でクレマチスの刻印を手に入れ、それを街を囲む外壁 北側で使ったあとに訪れることが可能だ。はじめて訪れたときは通過するだけの場所だが、『少年が集った盗品市場』(MAP 15-13)でアスターの刻印を入手してもどってきたとき、および『汚水が流れた街頭』(MAP 15-11)でのニーチ＆ティーガーとのバトル後に訪れたときには、イベントシーンが挿入される。

15-11 汚水が流れた街頭 *Where Black Waters Ran*

◆帰り道ではイベントシーンからバトルへ直行

通常はクイックシルバー2体とリッチが出現する。近くの敵から順に倒していくのが基本だが、リッチがアシュレイの近くへワープしてきたときは、最優先で倒そう。なお、アスターの刻印を入手した直後に『農作物の価値を決めた階段』(MAP 15-10)へ移動するとイベントシーンが挿入され、その直後にこの部屋でニーチ&ティーガーとのバトルがはじまる。ニーチかティーガーのどちらかを倒した時点でバトルは終了となるので、HPが低く、こちらの攻撃を命中させやすいニーチを狙うといい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	基本攻撃 ドレインハート サイレントスペル	●バゼラード・S(3%) ┣バゼラード・S ┣↑サイドリング ┗◆エンジェルの真珠	—	ルーンピアス(3%)	マナバルブ×1(19%)
❷	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	基本攻撃 サイレントスペル ディスペル	●ハットチェット・S(3%) ┣ハットチェット・S ┣↑パワーパーム ┗◆エンジェルの真珠	—	ライオンヘッド(3%)	マナバルブ×1(19%)
❸	リッチB【イービル/神聖/—】	基本攻撃 ラディウスLv.1 ヒール アンプロテクト	●サモナータイプ・I(3%) ┣サモナータイプ・I ┗↑チェザカンタイプ	—	ウィザードハット・L(3%) スケールアーマー・H(3%) 右バンテージ・L(3%) 左バンテージ・L(3%) ポレインガード・H(3%)	爆裂のグリモア×1(5%)
❹	ニーチ【ヒューマン/物理/※c】BOSS	基本攻撃 ボーンクラッシュ 迅雷爆裂打 輪焔殺 ヘクターブロウ ヒール ブレッシング しびれ回復 魔法効果解除	●ティキディキ・H(0%) ┣ティキディキ・H ┣↑ランカススタイル ┗◆サラマンターの紅玉	—	バルヒューダ・H(0%) ブリカンダイン・H(0%) 右ロンダンス・H(0%) 左ロンダンス・H(0%) ジャムボウタイプ・H(0%) 火竜の指輪(0%)	—
❺	ティーガー【ヒューマン/物理/※d】BOSS	基本攻撃 ベアクラッシュ 煉獄魔人斬 破鋼秘点 イメティックボム ミゼラブルボディ サイレントスペル しびれ回復 魔法効果解除	●ブラックソーン・H(0%) ┣ブラックソーン・H ┣↑ヘヴィグリップ ┗◆ウンティーネの碧玉	—	バシニット・H(0%) スケールアーマー・H(0%) 右ロンダンス・H(0%) 左ロンダンス・H(0%) ジャムボウタイプ・H(0%) 紫水の腕輪(0%)	—
❻	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	基本攻撃 ドレインマインド サイレントスペル	●ククリ・S(3%) ┣ククリ・S ┣↑パワーパーム ┗◆エンジェルの真珠	—	ティンカーリップ(3%)	マナバルブ×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成
■初期状態…❶❷❸　■MAP 15-10でニーチとティーガーに遭遇したあと…❹❺
■❹❺とのバトルが終了して部屋を出たあと…❶❸❻

※a…頭は打撃、ほかのリムは切断
※c…脚は切断、ほかのリムは切断&貫通
※d…脚は打撃、ほかのリムは打撃&貫通

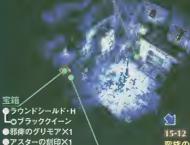
15-12 蛮族の包囲に備えた武器倉庫 *Arms Against Invaders*

◆ハーピーからは簡単に逃げられる

ここにはハーピーが1体いるだけ。西側の壁沿いを進めばハーピーに気づかれることはないので、行きも帰りもすばやく走り抜けよう。ただし、この敵は貴重なアイテムである虚空のグリモアを落とすことがあるため、それがほしいときは戦ってもいい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ハーピーB【イービル/神聖/切断】	基本攻撃 デヴァイタライズ ブラスフェミー パニッシュ	—	—	—	虚空のグリモア×1(25%)

出現モンスターのパーティー構成
■初期状態…❶

15-13 少年が集った盗品市場 *Catspaw Blackmarket*

◆宝箱を開けるのはトラップを解除してから

宝箱のなかには、ライムストーン運搬溝の探索に必要不可欠なアスターの刻印が入っている。しかし、宝箱の前にはトラップ『ディアボロス』が設置されているため、北側の壁沿いにある『トラップクリア』を踏んでから開けに行くといい。部屋にいるモンスターと戦うときには、あらかじめ『インバリドスペル』を使っておくと安心だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	基本攻撃 ドレインハート サイレントスペル	●バゼラード・S(3%) ┣バゼラード・S ┣↑サイドリング ┗◆エンジェルの真珠		ルーンピアス(3%)	マナバルブ×1(19%)
❷	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	基本攻撃 ドレインマインド サイレントスペル	●ククリ・S(3%) ┣ククリ・S ┣↑パワーパーム ┗◆エンジェルの真珠		ティンカーリップ(3%)	マナバルブ×1(19%)
❸	リッチB【イービル/神聖/—】	基本攻撃 メテオインパクトLv.1 ヒール アンプロテクト	●サモナータイプ・B(3%) ┣サモナータイプ・B ┗↑チェザカンタイプ	—	ウィザードハット・L(3%) スケールアーマー・H(3%) 右バンテージ・L(3%) 左バンテージ・L(3%) ポレインガード・H(3%)	天破のグリモア×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成
■初期状態…❶❷❸

※a…頭は打撃、ほかのリムは切断

AREA No.16

街を囲む外壁 北側

City Walls North

かつては衛兵と蛮族との激しい戦いも行なわれた、街を守る外壁の一部。南北の出口が地下街 東部の異なる区域につづいており、ふたつの区域をつなぐ役割も果たしている。

クリアへの道

【最初に訪れたとき】
1. 16-1 から探索を開始
2. 16-4 から市街地 東部へ

【黒鉄の鍵入手後】
1. 16-1 か 16-5 で黒鉄の鍵を使って扉を開く

【クレマチスの刻印入手後】
1. 16-4 でクレマチスの刻印を使って扉を開く
2. 16-6 から地下街 東部へ

宝箱から得られるアイテム

(宝箱は置かれていない)

地下街 東部 MAP 15-10 (→P.366)
16-6
クレマチスの刻印
練習用ドール(ファントム)
市街地 東部 MAP 4-2 (→P.361)
16-4
16-3
16-2
市街地 東部 MAP 14-1 (→P.361)
16-1
黒鉄の扉
16-5
地下街 東部 MAP 15-6 (→P.367)

エリアの傾向と対策

基本的に、市街地 東部と地下街 東部を結ぶ連絡通路のような場所。キューブを利用しなければ先に進めない場所があるわけでもなく、部屋の移動に関しては悩まずにすむはずだ。しかし、このエリアに現れるモンスターはいずれも強敵。とくにダークエレメンタルは「メテオインパクトLv.1」などの攻撃魔法が脅威なので、装備や魔法による対策をおこたらないように。

推奨アクセサリー……疾風の指輪
ルーンピアス
推奨秘石…………輝竜石
マナブレイカー

出現モンスター

ダークエレメンタルB【ファントム／神聖／打撃】……P.182
ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】……P.179

部屋名リスト

凡例

……通常の部屋
……黒鉄の鍵を入手後に入れる部屋
……クレマチスの刻印を入手後に入れる部屋
……モンスターがいる部屋
……モンスターに扉をロックされる部屋
……時限イベントが発生する部屋
……扉
……ロックされた扉
……他エリアへの出口
D ……練習用ドール

16-1 少年が騎士の称号を得た部屋 From Squire to Knight

◆最初は北へ進むしかない

南側の扉には黒鉄の鍵がかかっており、はじめて市街地 東部を訪れた時点では、その先を探索することができない。部屋内を徘徊しているブラッドリザードはSTRが高く一撃のダメージが大きいので、手早く倒してしまおう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
1	ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●シャムシール・H(6%) ↘シャムシール・H ↑カウンターガード	カセロルシールド・B(6%)	サーリット・S(3%) ブリガンダイン・B(3%) カラビニエール・H(3%) プレイトグローブ・H(3%) ポレインガード・H(3%)	ヴェラバルブ×1(13%)
2	ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●ウォーハンマー・H(6%) ↘ウォーハンマー・H ↑ジェンダルメ	ラウンドシールド・H(6%)	バルビューダ・H(3%) ブリガンダイン・I(3%) プレイトグローブ・H(3%) カラビニエール・H(3%) ミサグリアタイプ・B(3%)	キュアバルブ×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

16-2 蛮族との対決に備えた部屋 Be for Battle Prepared

◆つぎなる戦いに備える場所

北側の扉の先にある『再建と破壊を繰り返す戦いの間』(MAP 16-3)では、部屋に入ると同時に敵に扉をロックされてしまう。万全の態勢で挑みたいのなら、ここにいるブラッドリザードを倒したあとに、HPなどの回復を行なってから扉に入ろう。ブラッドリザードが段差の上で跳びはじめたら、ジャンプ中や下りてくる瞬間など、敵が反撃できないタイミングを狙って攻撃を仕掛けるといい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
1	ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●ファルシオン・H(6%) ↘ファルシオン・H ↑カウンターガード	カイトシールド・I(6%)	バルビューダ・I(3%) スケールアーマー・I(3%) プレイトグローブ・I(3%) カラビニエール・D(3%) ポレインガード・I(3%)	キュアバルブ×1(13%)
2	ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●バルブリカン・I(6%) ↘バルブリカン・I ↑サリッサグリップ	---	サーリット・S(3%) セグメンテータ・H(3%) カラビニエール・H(3%) ガントレット・D(3%) ジャムボウタイプ・D(3%)	天使の微笑み×1(13%)
3	ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●クレイモアー・I(6%) ↘クレイモアー・I ↑カウンターガード	---	バシニット・I(3%) ブリガンダイン・H(3%) カラビニエール・D(3%) プレイトグローブ・S(3%) ジャムボウタイプ・H(3%)	羽虫の薬酒×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP220以上)…❶❷❸ ■初期状態(HP219以下)…❶❷

16-3 再建と破壊を繰り返す戦いの間 *Destruction and Rebuilding*

LOCK COUNT

◆敵を制限時間以内に倒せ

南側の扉から入ってきたときはモンスターに扉をロックされる。敵を倒せばロックは解除されるが、30秒(2周目以降は20秒)以上経過すると、たとえ敵を倒しても南側の扉のロックしか解除されない。チェインアビリティを使ってカウントダウンを一時停止させつつ戦うのが理想的ではあるものの、うまくできないのであれば、補助魔法を使って基本攻撃のダメージを上げて戦おう。ちなみに、市街地 東部『ケッシュ大橋』(MAP 14-2)のほうからまわれば、この部屋を通過しなくても『少年が英雄となった場所』(MAP 16-4)へ行くことは可能。また、北側の扉からここを訪れたときはダークエレメンタルが出現せず、扉もロックされない。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ダークエレメンタルB【ファントム/神聖/打撃】	デスラプトペイン メテオインパクトLv.1 ドレインマインド	—	—	—	マナバルブ×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■MAP 16-2 からこの部屋に入ったとき…❶ ■MAP 16-4 からこの部屋に入ったとき…出現しない

16-4 少年が英雄となった場所 *From Boy to Hero*

◆クレマチスの刻印がないと北へ進めない

北側の扉を開けられるクレマチスの刻印は地下街 西部にあるが、それを入手するには黒鉄の鍵が必要。まずは市街地 東部から地下街 東部へ行き、黒鉄の鍵を手に入れよう。なお、練習用ドールが設置される(→P.471)と、ブラックリザードは出現しなくなる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ブラッドリザード【ドラゴン/風/貫通】	基本攻撃	●クレイモア・I(6%) ├クレイモア・I └カウンターガード	—	バシニット・I(3%) ブリガンダイン・H(3%) カラビニエール・D(3%) プレイトグローブ・S(3%) ジャムホウタイプ・H(3%)	天使の微笑み×1(13%)
❷	ブラッドリザード【ドラゴン/風/貫通】	基本攻撃	●ヴォウジェ・I(6%) ├ヴォウジェ・I └フラメアポール	—	バシニット・I(3%) スケールアーマー・S(3%) カラビニエール・S(3%) ロンダンス・H(3%) ミサグリアタイプ・H(3%)	ヴェラバルブ×1(13%)
❸	ブラッドリザード【ドラゴン/風/貫通】	基本攻撃	●バルブリガン・I(6%) ├バルブリガン・I └サリッサグリップ	—	サーリット・S(3%) セグメンテータ・H(3%) カラビニエール・H(3%) ガントレット・D(3%) ジャムホウタイプ・D(3%)	キュアノストラム×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP220以上)…❶❷❸ ■初期状態(HP219以下)…❶❷ ■MAP 17-1 へ行ったあと…出現しない

16-5 蛮族の攻撃の跡が残る部屋 *Traces of Invasion Past*

◆地下街 東部からの抜け道

階段の途中にダークエレメンタルがいる。北側の扉から入ってきたときは、ジャンプで近づけば、敵が魔法を使う前に攻撃することが可能。しかし、南側の扉から入ってきたときは、こちらが攻撃する前に魔法を使われてしまう場合が多いので、あらかじめ『インバリドスペル』を使っておいたほうが無難だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ダークエレメンタルB【ファントム/神聖/打撃】	デスラプトペイン メテオインパクトLv.1 ドレインマインド	—	—	—	マナバルブ×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶

16-6 蛮族の侵入を許した敗北の間 *Welcome Arms for the Invaders*

◆地下街 東部のもうひとつの区域へ

北側の扉を抜ければ、地下街 東部のもうひとつの区域に行くことができる。階段の途中にいるダークエレメンタルは、階段を下りるときは走って、のぼるときはジャンプして近づき、魔法を使われる前に倒してしまおう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ダークエレメンタルB【ファントム/神聖/打撃】	デスラプトペイン メテオインパクトLv.1 ドレインマインド	—	—	—	マナバルブ×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶

AREA No.17

ライムストーン運搬溝

Limestone Quarry

かつてレアモンデに住んでいた僧侶たちが、切り出したライムストーンを運搬するために使った通路。25年前の地震の影響からか、ところどころで深い裂け目が口を開けている。

クリアへの道

[最初に訪れたとき]
1. 17-1 から探索を開始
2. 17-2 でウォータエレメンタルを倒す
3. 17-2 でアスターの刻印を使って扉を開く
4. 17-13 でキュラスの刻印を使って扉を開く
5. 17-17 でメリッサの刻印を使って扉を開く
6. 17-19 でオーガロードを倒す
7. 17-25 でフロストドラゴンを倒す
8. 17-26 からキルティア神殿へ

[白銀の鍵入手後]
1. 17-16 で白銀の鍵を使って扉を開く

[黄金の鍵入手後]
2. 17-15 で黄金の鍵を使って扉を開く

エリアの傾向と対策

内部はかなり広く、徘徊するモンスターの数も多い。また、地形的にも変化に富んでおり、段差をのぼったり裂け目をジャンプで跳び越える場面が頻繁に出てくる。こまめなセーブを心がけて慎重に探索していきたい。なお、ここを抜けてキルティア神殿までたどり着くには、地下街 東部で入手できるアスターの刻印、キュラスの刻印、メリッサの刻印が必要となる。

推奨アクセサリー ……………………アガレスの首輪、ルーンピアス
推奨秘石 ……………………………………幻妖石、破魔石

宝箱から得られるアイテム

宝箱A
- マタドール・H
  - スキアヴォーナ・H
  - カウンターガード
- クレインクイン・I
- サイドリング
- ブリガンダイン・H
- ロンダンス・H
- ライオンヘッド
- 羽虫の薬酒×5
- 祓呪のグリモア×1

宝箱B
- ホワイトレディ・H
  - モーニングスター・H
  - ランガススタイル
- バルブリガン・B
- パワーパーム
- カイトシールド・H
  - セイブザクイーン
- タロスの長石
- 修道僧の秘薬×3
- 吸精のグリモア×1

宝箱C
- エンジェルフェイス・H
  - バルブリガン・H
  - ヘヴィグリップ
- カセロルシールド・H
- ミサグリアタイプ・I
- 聖母の霊薬×1
- 炎鎖のグリモア×1

宝箱D
- ファラリカボルト
- プレイトグローブ・H
- 魔導師の霊薬×1
- マナノストラム×5

宝箱E（要：アンロック）
- ブラッディブル・D
  - ワルーンソード・D
  - サイドリング
  - 天灰晶
  - 散妖晶
- カセロルシールド・D
  - 雷神晶
  - 獣神晶
- クローズヘルム・D
- プレイトメイル・D
- エドガーのピアス
- 呪詛のグリモア×1

出現モンスター

	モンスター	ページ
	アースエレメンタルB【ファントム／風／打撃】	P.185
BOSS	ウォータエレメンタルA【ファントム／火／打撃】	P.191
	ウォータエレメンタルB【ファントム／火／打撃】	P.191
	エアエレメンタルB【ファントム／土／打撃】	P.183
	オーガB【ビースト／火／貫通】	P.172
BOSS	オーガロードA【ビースト／火／※a】	P.192
	グレムリン【イービル／水／打撃】	P.192
	ダークエレメンタルB【ファントム／神聖／打撃】	P.182
	デュラハンB【イービル／※b／貫通】	P.160
	ファイアエレメンタルB【ファントム／水／打撃】	P.171
BOSS	フロストドラゴン【ドラゴン／火／※c】	P.193
	レイス【ファントム／神聖／切断】	P.179

※a…胴は貫通、ほかのリムは切断
※b…腕は神聖、ほかのリムは物理
※c…尾は貫通、ほかのリムは切断

宝箱E
17-15
黄金の鍵
17-14
黒鉄の鍵
キュラスの刻印
17-7
17-13
17-12
地下街 西部 MAP 7-5 (→P.300)
17-6
17-1
17-11
17-2 BOSS
ウォータエレメンタル
17-5
17-10
宝箱A
17-4
17-3
17-8
17-9
アスターの刻印

部屋名リスト

N
W
E
S

◆凡例

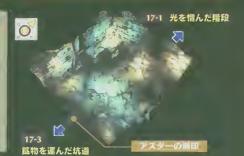
17-1 光を憎んだ階段 *Dark Abhors Light*

◆ウォータエレメンタル戦に備えよう

探索の出発点となる階段。ただ通過するだけの場所だが、この先の部屋ではウォータエレメンタルとのバトルが待っている。南側の扉を開ける前にHPやリスクなどを回復させ、戦闘の準備を整えておこう。

17-2 聖地を夢見た広間 *Dream of the Holy Land* BOSS

◆『アヴァランチLv.1』には要注意

部屋に入るとウォータエレメンタルが出現し、強制的にバトルがはじまる。敵が使う『アヴァランチLv.1』は威力が高いので、HPやリスクにはつねに気をくばっておこう。打撃系のウェポンで攻撃するのがもっとも効果的だが、秘石や属性魔法を使って火の属性パラメータを強化すれば、ほかのタイプのウェポンでも十分戦える。なお、南側の扉を開くにはアスターの刻印が必要だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ウォータエレメンタルA【ファントム／火／打撃】BOSS	アクアブラスト アヴァランチLv.1 MP100回復	-	-	-	修道僧の秘薬×1(100%) 賢者の霊薬×1(100%) 瀑布のグリモア×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない

17-3 鉱物を運んだ坑道 *The Ore Road*

◆ペンタグラムでひとまずセーブを

敵が出現せず、トラップもない部屋。ウォータエレメンタル戦でのダメージを回復したら、ひとまずセーブしておきたい。なお、この部屋で道はふたつにわかれるが、どちらへ進んだとしても『夢見た者達が登った場所』(MAP 17-13)で合流する。すべての部屋を探索するのでなければ、途中の部屋で宝箱からアイテムを回収でき、要求されるジャンプアクションも簡単な、東側のルートがオススメだ。

17-4 永遠に届かぬ通路 *Atone for Eternity*

◆グレムリンの魔法を封じよう

部屋にいるグレムリンは、はじめに『サイレントスペル』や『プロテクト』を使ってくることが多い。そのスキに走り抜けてしまえばバトルを回避できるが、戦う場合は敵が『サイレントスペル』を使用する前にチェインアビリティなどで魔法を封じてしまおう。なお、トラップ『デスヴェイパー』を避けるために、曲がり角の近くでは壁沿いを通ること。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	グレムリン【イーヒル／水／打撃】	基本攻撃 プロテクト サイレントスペル リスク10回復	タバール・H(3%) タバール・H ヘヴィグリップ ノームの翠玉	-	ブレストプレート・H(3%) チェインスリーブ・H(3%) ガントレット・H(3%) ボレインガード・H(3%)	羽虫の深酒×1(19%)
❷	グレムリン【イーヒル／水／打撃】	基本攻撃 ドレインマインド サイレントスペル マヒ・毒・しびれ回復	ラッククロスボウ・D(3%) ラッククロスボウ・D ファラリカボルト シルフの黄玉	-	バルビューダ・H(3%) ブリガンダイン・H(3%) ガントレット・H(3%) チェインスリーブ・H(3%) ジャムボウタイプ・H(3%)	ヴェラルート×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態 HP150以上…❶❷　■初期状態 HP149以下…❶

17-5 聖地を目指す階段 *Stair to Sanctuary*

◆走れば戦いを避けられる

ここにはレイスが出現する。部屋に入った地点で少し待っていると、アシュレイのすぐ目の前にテレポートしてくるので、すかさず攻撃して倒そう。また、部屋に入った瞬間から扉に向かってまっすぐ走れば、攻撃を受けずに通過することが可能だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	レイス【ファントム／神聖／切断】	マインドブラスト イクスプロジョンLv.2 カース				天使の微笑み×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶

17-6 落盤の広間 *The Fallen Hall*

◆北と南のどちらからくるか

最初に訪れたときはかならず、モンスターに扉をロックされる。北側の扉から入るとデュラハン、南側の扉から入るとオーガとのバトルになるが、デュラハン戦のみ時限イベントが発生。30秒(2周目以降は20秒)以内に敵を倒せなかった場合、入ってきた扉しかロックが解除されない。チェインアビリティでカウントダウンを一時停止させつつ攻撃するのがベストだが、基本攻撃主体で戦うなら、補助魔法や秘石を利用して、与えるダメージ量を増やそう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	オーガB【ビースト/火/貫通】	基本攻撃 サイレントスペル マヒ・毒・しびれ回復	ワルーンソード・H(3%) ワルーンソード・H サイドリング		--	ヴェラバルブ×1(9%)
❷	オーガB【ビースト/火/貫通】	基本攻撃 ヒール リスク10回復	バルブリガン・I(3%) バルブリガン・I ヘヴィグリップ	—		キュアリキッド×1(13%)
❸	デュラハンB【イービル/※a/貫通】	基本攻撃 ドレインハート ディスペル ミゼラブルホディ	バンパーブレード・H(3%) バンパーブレード・H ヘヴィグリップ	—		ヴェラバルブ×1(9%)
❹	デュラハンB【イービル/※a/貫通】	基本攻撃 トレインマインド ポイズンミスト ディスペル	チャクマク・H(3%) チャクマク・H サリッサグリップ	スパイクシールド・I(3%) マナブレイカー	—	マナリキッド×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■MAP 17-5 からこの部屋に入ったとき…❶❷　■MAP 17-7 からこの部屋に入ったとき…❸❹

※a…腕は神聖、ほかのリムは物理

17-7 鉱石を見ぬまま倒れた通路 *The Rotten Core*

◆戦わずに無視してもいい

グレムリンが1体いる以外は、何もない部屋。戦わずに通り抜けてもいいが、安全に進むのなら先制攻撃を仕掛けて倒しておきたい。『サイレントスペル』を使ってくる前に、敵をサイレント状態にしてしまえば、ラクに戦えるはずだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	グレムリン【イービル/水/打撃】	基本攻撃 ヒール サイレントスペル リスク10回復	ハットチェット・H(3%) ハットチェット・H サイドリング サラマンダーの紅玉	ラウンドシールド・H(3%) サラマンダーの紅玉 ナイトキラー	サーリット・H(3%) ブレストプレート・H(3%) チェインスリーブ・H(3%) ポレインガード・H(3%)	羽虫の薬酒×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶

17-8 僅かな風が通る場所 *The Air Stirs*

◆まずは東側の扉へ向かう

『友情の絆で結ばれた部屋』(MAP 17-9)には宝箱があるが、そこではエアエレメンタルが待ち受けている。この部屋にいるグレムリンを全滅させたら、東側の扉の先へ進む前にHPやリスクを回復させておくこと。先を急ぐなら、北側の扉へ向かおう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	グレムリン【イービル/水/打撃】	基本攻撃 ヒール サイレントスペル リスク10回復	ハットチェット・H(3%) ハットチェット・H サイドリング サラマンダーの紅玉	ラウンドシールド・H(3%) サラマンダーの紅玉 ナイトキラー	サーリット・H(3%) ブレストプレート・H(3%) チェインスリーブ・H(3%) ポレインガード・H(3%)	羽虫の薬酒×1(19%)
❷	グレムリン【イービル/水/打撃】	基本攻撃 ハーキュリアン サイレントスペル マヒ・毒・しびれ回復	ショテル・H(3%) ショテル・H サイトリング モーロックの黒玉	スパイクシールド・H(3%) 英雄石	サーリット・H(3%) セグメンテータ・H(3%) チェインスリーブ・H(3%) ポレインガード・H(3%)	ヴェラルート×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態(HP150以上)…❶❷　■初期状態(HP149以下)…❶

17-9 友情の絆で結ばれた部屋 *Bonds of Friendship*

宝箱
- マクドール・H
  - スキアヴォーナ・H
  - カウンターガード
- クレインクイン・I
- サイドリング
- ブリガンダイン・H
- ロンダンス・H
- ライオンヘッド
- 羽虫の薬酒×5
- 祓呪のグリモア×1

◆エアエレメンタルを倒してから宝箱を開ける

最初に訪れたときはかならず扉をロックされ、エアエレメンタルを倒すまで部屋から出られない。敵は攻撃魔法を多用してくるので、『ソイルアタッチ』を使ってウェポンの土の属性パラメータを強化し、早めに倒してしまおう。宝箱からは、呪い状態を回復する効果を持つ祓呪のグリモア(『ブレッシング』が修得可能)を手に入れることができる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	エアエレメンタルB【ファントム/土/打撃】	ライトニングボウ サンダーバーストLv.1 ドレインマインド			--	キュアリキッド×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶

17-10 安酒に幸福を踊った階段 *Bacchus is Cheap*

◆逃げたほうが危険は少ない

ここに出現するレイスは『アヴァランチLv.2』を使ってくる。チェインアビリティなどで反撃のスキを与えずに倒す自信がなければ、逃げてしまったほうが無難だ。部屋に入った瞬間からまっすぐ扉へ向かうだけで、簡単にバトルを回避することができる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	レイス【ファントム／神聖／切断】	特マインドブラスト アヴァランチLv.2 カース	--	--		天使の微笑み×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶

17-11 負傷者の叫び声が聞こえた広間 *Screams of the Wounded*

◆デュラハン戦では高台を利用しよう

最初に訪れたときはかならず、モンスターに扉をロックされる。『落盤の広間』(MAP 17-6)とは逆に、北側の扉から入るとオーガが、南側の扉から入るとデュラハンが出現。オーガと戦う場合のみカウントダウンが行なわれ、倒すまでに30秒(2周目以降は20秒)以上かかったときは、入ってきた扉のロックしか解除されない。なお、デュラハンとのバトルでは、Ⓐの高台にのぼると敵の基本攻撃がこちらに届かなくなるので、魔法さえ封じておけば、安全な避難場所として利用することが可能だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	デュラハンB【イービル／※a／貫通】	基本攻撃 ドレインハート ミゼラブルボディ ディスペル	●バンパーブレード・H(3%) ├バンパーブレード・H └ヘヴィグリップ	--		ヴェラバルブ×1(9%)
❷	デュラハンB【イービル／※a／貫通】	基本攻撃 ドレインマインド ポイズンミスト ディスペル	●チャクマク・H(3%) ├チャクマク・H └サリッサグリップ	●スパイクシールド・I(3%) └マナブレイカー		キュアリキッド×1(13%)
❸	オーガB【ビースト／火／貫通】	基本攻撃 サイレントスペル マヒ・毒・しびれ回復	●ウルーンソード・H(3%) ├ウルーンソード・H └サイドリング	--	--	マナバルブ×1(9%)
❹	オーガB【ビースト／火／貫通】	基本攻撃 ヒール リスク10回復	●バルブリガン・I(3%) ├バルブリガン・I └ヘヴィグリップ	--	--	マナリキッド×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■MAP 17-10 からこの部屋に入ったとき…❶❷ ■MAP 17-12 からこの部屋に入ったとき…❸❹

※a…腕は神聖、ほかのリムは物理

17-12 鉱物を運ぶ労働者の道 *The Ore-Bearers*

◆急ぐと毒状態になる危険あり

グレムリンが1体いるほかは、トラップがあるだけの通路。扉から扉への最短距離を進もうとすると、トラップ『ポイズンパネル』を踏んで毒状態になってしまいがち。壁沿いを通るようにしよう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	グレムリン【イービル／水／打撃】	基本攻撃 プロテクト サイレントスペル リスク10回復	●タハール・H(3%) ├タハール・H ├ヘヴィグリップ └ノームの翠玉		ブレストプレート・H(3%) チェインスリーブ・H(3%) ガントレット・H(3%) ポレインガート・H(3%)	羽虫の薬酒×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶

17-13 夢見た者達が登った場所 *The Dreamer's Climb*

◆東側から訪れればジャンプアクションが簡単

北側の高台にのぼるには、まずマグネット付き持ち上げキューブが置かれている地点(Ⓐの位置)まで跳び移らなければならない。しかし、西側からだと、跳び越える距離が長いうえに、踏み切り位置と方向転換のタイミングがシビアなので、跳び移るには高度なテクニックが要求される。ジャンプアクションに自信がないなら、いったん『鉱物を運んだ坑道』(MAP 17-3)まで引き返して、東側のルートを通ってきたほうがいいだろう。Ⓐの位置までたどり着くことができれば、あとはキューブを積み上げて足場を作り、その上から高台へジャンプするだけだ。なお、トラップ『ヒールパネル』は、マグネット付き持ち上げキューブ(赤)の下にある。

キューブパズルの解法 ➡P.449

◀異なる色のマグネット付き持ち上げキューブを積み重ねると、固定されて持ち上がらなくなる。こうなってしまったら、最初からやり直しだ

17-14 罪人が生計を立てた階段 Sinner's Sustenence

キュラスの刻印

◆一気に走り抜けよう

修道僧の秘薬が手に入る可能性がある以外には、この場所に出現するレイスと戦うメリットはとくにない。部屋に入ったら、最短距離で扉へ向かおう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	レイス【ファントム/神聖/切断】	ブラディマーダー マインドブラスト フレイムスフィアLv.2 ポイズンミスト				修道僧の秘薬×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶

17-15 月のない夜を過ごした仮寝室 The Timely Dew of Sleep

キュラスの刻印

◆東側の扉を開けるのは2周目以降

グレムリンとのバトルで形勢が不利になったら、無理をせずに、モンスターが出現しない『命を売った通路』(MAP 17-16)へ逃げるのも手だ。なお、黄金の鍵がかけられた東側の扉を開けることができるのは、2周目以降となる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	グレムリン【イービル/水/打撃】	基本攻撃 ハーキュリアン サイレントスペル マヒ・毒・しびれ回復	ショテル・H(3%) ショテル・H サイドリング モーロックの黒玉	スパイクシールド・H(3%) 雄石	サーリット・H(3%) セグメンテータ・H(3%) チェインスリーブ・H(3%) ポレインガード・H(3%)	羽虫の薬酒×1(13%)
❷	グレムリン【イービル/水/打撃】	基本攻撃 プロテクト サイレントスペル リスク10回復	タバール・H(3%) タバール・H ヘヴィグリップ ノームの翠玉	--	ブレストプレート・H(3%) チェインスリーブ・H(3%) ガントレット・H(3%) ポレインガード・H(3%)	ヴェラルト×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP150以上)…❶❷ ■初期状態(HP149以下)…❶

17-16 命を売った通路 The Auction Block

キュラスの刻印

◆ひと息ついたのちにセーブ

はじめてこの部屋を訪れたときは、のちのオーガロード戦に備えて、HPなどの回復やセーブをしてから、西へ進もう。キルティア神殿『絶望を掲げた古代の礼拝室』(MAP 18-4)で白銀の鍵を入手したあとなら、北側にある扉の先を探索できる。

17-17 労働者が炎を囲んだ通路 The Laborer's Bonfire

◆積み上がったキューブの上から跳べ

部屋を分断する穴の中央部には、転がしキューブと押しキューブが積み上がっている。基本的に、そのキューブの上からジャンプすることで、東、西、南の各方向へ移動するのが、各部屋への通過方法だ。なお、東側からキューブにのぼるときは、一度Ⓐの位置へ跳び移らなければならない。逆に、東側へ向かう場合は、写真の要領で跳べばいい。

はじめてこの部屋を訪れたときは、『砂利に塗れた部屋』(MAP 17-18)にある宝箱の中身を入手したあとに、メリッサの刻印でロックされた南側の扉へ向かおう。南側の扉の先ではオーガロードが待ちかまえているので、バトルの準備を整えておくこと。

キューブパズルの解法 ➡P.499

◀東側からⒶの位置まで渡るときは、マグネット付き持ち上げキューブを利用すると、ジャンプが簡単になる。

▶東側へ渡るには、5つ重なったキューブの上から"く"の字にジャンプする。写真の視点なら、↖に跳んで⬆へ方向転換すればいいのだ

17-18 砂利に塗れた部屋 Stones and Sulfurous Fire

◆パワーパームを取っておこう

アースエレメンタルが宝箱を守っている部屋。扉はロックされないので、敵にかまわず宝箱の中身を回収して脱出する手もある。戦う場合は、『ルフトアタッチ』を使ってウェポンの風の属性パラメータを上げつつ攻撃する戦法が有効だ。なお、宝箱に入っているパワーパームは、秘石を3個も装着することができる、強力なグリップ。入手したら、すぐにでもファクトリーへ行って、能力値の高い切断系のブレードと組み合わせたい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	アースエレメンタルB【ファントム/風/打撃】	ヴァルカンランス ガイアストライクLv.1 ドレインマインド				マナリキッド×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶

17-19 拷問が繰り返された会合所 *Torture Without End*

◆オーガロードとの決戦場

部屋に入るとオーガロードが現れ、バトルに突入する。敵が使ってくる『トルネード』や『ジェネラスヒール』といったやっかいな魔法は、『サイレントスペル』やチェインアビリティ『ダルネスバインド』を使うことで封じておきたいところだ。また、オーガロードの基本攻撃は暗黒属性なので、ディフェンスアビリティ『デモンスケイル』を発動させてダメージを軽減していけば、バトルを有利に進められるだろう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	オーガロードA【ビースト／火／※b】BOSS	基本攻撃 クリアランス ジェネラスヒール ミゼラブルボディ トルネード	スキアヴォーナ・I(100%) スキアヴォーナ・I パワーパーム ブレイブハート モーロックの黒玉		アガレスの首輪100%)	キュアノストラム×1(100%) マナリキッド×3(100%) 聖母の霊薬×1(100%)
❷	オーガB【ビースト／火／貫通】	基本攻撃 サイレントスペル マヒ・毒・しびれ回復	ワルーンソード・H 3%) ワルーンソード・H サイトリンク			ヴェラバルブ×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…❷

※b…胴は貫通、ほかのリムは切断

17-20 地底への道 *Way Down*

◆こまめなセーブを心がけよう

キルティア神殿へと向かう場合は、ここがライムストーン運搬溝での最後のセーブポイントになる。宝箱が置かれている『運搬通路が掘り起こされた場所』(MAP 17-21)へ行くときや、南側にある扉の先へ進むときには、念のためセーブをしておこう。

17-21 運搬通路が掘り起こされた場所 *Excavated Hollow*

◆ウォータエレメンタルふたたび

最初に訪れたときはかならず、モンスターに扉をロックされる。ここで戦うことになるウォータエレメンタルは、『聖地を夢見た広間』(MAP 17-2)に現れたものとはちがい、『アヴァランチLv.1』を使ってこない。秘石と『スパークアタッチ』でウェポンの火の属性パラメータを上げておけば、さほど苦戦はしないはずだ。この部屋の宝箱に入っている炎鎖のグリモア(＝魔法『フレイムスフィア』)で攻撃したり、『日料が金で支払われた広間』(MAP 17-25)にて入手できる耐冷のグリモア(＝魔法『フロストガード』)でダメージを軽減するという戦法もある。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ウォータエレメンタルB【ファントム／火／打撃】	アクアブラスト ドレインマインド	-	-	-	マナリキッド×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶

17-22 地上へ戻された者の無念の階段 *Parting Regrets*

◆戦えばアイテムを入手できることも

レイスが1体だけ出現する階段。扉へ向かって最短距離を進めば戦わずにすむが、リスクを全回復できるヴェラノストラムがほしいなら戦うのも悪くない。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	レイス【ファントム／神聖／切断】	ブラディマーダー マインドブラスト サンダーバーストLv.2 ポイズンミスト	-	-	-	ヴェラノストラム×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶

17-23 物語が語り継がれた通路 *Corridor of Tales*

メリッサの刻印

◆先制攻撃を仕掛けよう

部屋に入ったときにアシュレイの残りHPが180以上だった場合は、オーガに加えてグレムリンも出現する。グレムリンの『サイレントスペル』を受けないようにするためにも、先手を打って、サイレント状態にするか倒してしまおう。オーガとグレムリンでは、弱点となっている属性が正反対なので、属性魔法を併用しつつ戦う場合は、攻撃する相手をまちがえないように注意。

17-22 地上へ戻された者の無念の階段

17-24 塵が舞う物資の坑道

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	オーガB【ビースト/火/貫通】	基本攻撃 ヒール リスク10回復	●バルブリガン・I(3%) └バルブリガン・I └ヘヴィグリップ	—	—	キュアリキッド×1(13%)
❷	グレムリン【イービル/水/打撃】	基本攻撃 ヒール サイレントスペル リスク10回復	●ハットチェット・H(3%) ├ハットチェット・H ├サイドリング └サラマンダーの紅玉	●ラウンドシールド・H(3%) ├サラマンダーの紅玉 └ナイトキラー	サーリット・H(3%) ブレストプレート・H(3%) チェインスリーブ・H(3%) ポレインガード・H(3%)	羽虫の薬酒×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態(HP180以上)…❶❷ ■初期状態(HP179以下)…❶

17-24 塵が舞う物資の坑道 *Dust Shall Eat the Days*

◆浮遊床の動きを見きわめろ

『日料が金で支払われた広間』(MAP 17-25)に行くときは、浮遊床の上から押しキューブのない場所へ跳ぶことになる。『フィクセイト』で浮遊床を停止させるか、クロスボウなどのレンジが広いウェポンでキューブを壊せば簡単に渡れるが、どちらも実行できない場合は、浮遊床が下降しているあいだにジャンプするといい。このときなら、通常よりも飛距離が伸びる(→P.223)ので、穴を跳び越えやすいのだ。なお、この部屋のパズルモードは、北側の扉から入ってくると起動する。

キューブパズルの解法 ➡P.449

◀積み重なっているカウンター付き転がしキューブは、東側の高台へのぼるときに使う。

17-25 日料が金で支払われた広間 *Hall of the Wage-Paying*

17-24 塵が舞う物資の坑道

◆キルティア神殿への道をふさぐ最後の敵

部屋に入るとフロストドラゴンとのバトルに突入する。まずは至近距離まで接近して『フロストブレス』を封じてから、輝竜石やサラマンダーの紅玉を装着したウェポンで攻撃していこう。ウェポンのタイプが切断系で、なおかつ『スパークアタッチ』や『ハーキュリアン』といった魔法を併用すれば、さほど苦労せずに倒せるはずだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	フロストドラゴン【ドラゴン/火/※c】BOSS	基本攻撃 テイルアタック フロストブレス		—	—	万能薬×1(100%) 聖母の霊薬×1(100%) 耐冷のグリモア×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶ ■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない

※c…尾は貫通、ほかのリムは切断

17-26 心ない者たちの坑道 *Tunnel of the Heartless*

◆床が欠けている部分まで押しキューブを運べ

キルティア神殿へ通じる扉は、北側の高台の上にある。最初の状態のままではジャンプしてもまず届かないので(→P.446)、中央の高台にある押しキューブを運び、それをジャンプの足場としよう。カウンター付き転がしキューブとまさつ無し押しキューブは、押しキューブを運ぶための足場として使う。

キューブパズルの解法 ➡P.450

◀1個だけある押しキューブをいかにして北側(写真奥側)へ押していくかがポイントだ。

17-27 さらなる場所への階段 *Ascension*

白銀の鍵

◆レイスにかまわず扉へ走ろう

白銀の鍵を入手後に訪れることができる場所。部屋に入った瞬間から扉へ向かって進んでいけば、レイスとのバトルが回避できる。修道僧の秘薬がほしいとき以外は、レイスを無視して先を急ごう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	レイス【ファントム/神聖/切断】	ブラディマーダー マインドブラスト サンダーバーストLv.2 ポイズンミスト	-		-	修道僧の秘薬×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶

17-28 大蛇が獲物を探した通路 *Where the Serpent Hunts*

白銀の鍵

◆強力なウェポンを手に入れるチャンス

この部屋に出現するグレムリン2体のうち1体は、低い確率で、ラッグクロスボウ・Dを落とすことがある。『冬に備えるアリ達の行路』(MAP 17-30)を通ってキルティア神殿と行き来し、手に入るまでバトルをくり返すのもいいだろう。なお、東側の扉の先にはダークエレメンタルがいるので、扉をくぐる前にHPやリスクなどを回復させておくこと。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	グレムリン【イービル/水/打撃】	基本攻撃 ハーキュリアン サイレントスペル マヒ・毒・しびれ回復	●ショテル・H(3%) ┣ショテル・H ┣サイドリング ┗モーロックの黒玉	●スパイクシールド・H(3%) ┗梟雄石	サーリット・H(3%) セグメンテータ・H(3%) チェインスリーブ・H(3%) ボレインガード・H(3%)	羽虫の薬酒×1(6%)
❷	グレムリン【イービル/水/打撃】	基本攻撃 ドレインマインド サイレントスペル マヒ・毒・しびれ回復	●ラッグクロスボウ・D(3%) ┣ラッグクロスボウ・D ┣ファラリカボルト ┗シルフの黄玉	-	バルビューダ・H(3%) ブリガンダイン・H(3%) ガントレット・H(3%) チェインスリーブ・H(3%) ジャムホウタイプ・H(3%)	羽虫の薬酒×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

17-29 一時の快楽に溺れた部屋 *Drowned in Fleeting Joy*

◆宝箱の中身を回収するだけでもいい

ダークエレメンタルが出現するものの、扉をロックされることはないので、倒すのが面倒なら、戦わずに宝箱の中身を回収して脱出しよう。その場合、『インバリドスペル』を使っておくと、より安全だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ダークエレメンタルB【ファントム/神聖/打撃】	デスラブトペイン メテオインパクトLv.1 ドレインマイント				マナリキッド×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶

17-30 冬に備えるアリ達の行路 *Ants Prepare for Winter*

◆キルティア神殿につながる道

キルティア神殿『闇を受け入れた者の場』(MAP 18-3)で白銀の鍵を使用した場合は、この場所に出る。モンスターやトラップなどの障害はいっさい存在しないので、安心して扉へ向かおう。

17-31 励まし合って過した部屋 *Companions in Arms*

◆黄金の鍵を使って宝箱のもとへ

2周目以降のみ入れる部屋で、ファイアエレメンタルが出現する。ちなみに、部屋の奥に置かれた宝箱を開けるには『アンロック』を使う必要があるが、この魔法の成功率は、アシュレイのリスクの蓄積量が多いほど高くなっていく。よって、ファイアエレメンタルとのバトルでリスクが増加したら、それを回復させる前に『アンロック』を使うと効率的だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ファイアエレメンタルB【ファントム/水/打撃】	ファイアホール フレイムスフィアLv.1 ドレインマイント	-			キュアリキッド×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶

AREA No.18

キルティア神殿

Temple of Kiltia

地下に建造されたヨクス教の神殿。かつてこの場所で、魔導師メレンカンプが実験を行なっていたと伝えられており、そのためか神殿全体が"魔"の力を強く帯びている。

クリアへの道

【最初に訪れたとき】
1. 18-1 から探索を開始
2. 18-4 にある宝箱から白銀の鍵を入手
3. 18-5 で白銀の鍵を使って扉を開く
4. 18-7 でカーリーを倒す
5. 18-8 から市街地 東部へ

エリアの傾向と対策

神殿内にいるモンスターはいずれも強敵ぞろい。ただし、そのほとんどがファントム種族かイービル種族なので、下記の推奨秘石とともに属性魔法を使っていけば、それほど苦戦はしないはずだ。なお、ここでは白銀の鍵が手に入る。入手後は、これまでに探索したエリアで白銀の鍵がかかっていた場所へもどってみるのもいいだろう。

推奨アクセサリー……ルーンピアス
推奨秘石……幻妖石、破魔石

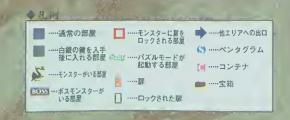
出現モンスター

ウォータエレメンタルB【ファントム／火／打撃】……P.191
エアエレメンタルB【ファントム／土／打撃】……P.183
BOSS カーリー【ヒューマン／※a／※a】……P.194
グレムリン【イービル／水／打撃】……P.192
ナイトストーカーB【イービル／※b／貫通】……P.189
ミノタウロスロード【ビースト／神聖／切断】……P.194
BOSS ラストクルセイダーA【イービル／物理／切断】……P.193

※a…リムごとに弱点が異なる(→P.194)
※b…胸は土、腹は物理、右腕と脚は神聖、左腕は火

部屋名リスト

宝箱から得られるアイテム

宝箱A
- スノーボール・H
  - ミョルニール・H
  - ランカススタイル
- ゴーストドッグ
- キュアノストラム×2
- マナノストラム×2
- 白銀の鍵×1

18-1 闇が生まれた聖地 *The Coast of Darkness*

◆ジャンプでは跳び越せない

部屋の中央に大きな穴が開いているが、ジャンプでは跳び越せないので、西側の段差をのぼろう。Aの位置から『トラップクリア』を跳び越えるようにジャンプすれば、ギリギリながら反対側の段差にぶら下がることが可能だ。なお、北側にはペンタグラムとコンテナがあるので、セーブをするほか、ライムストーン運搬溝で入手したアイテムの整理を行なっておくといいだろう。

◀ジャンプの踏み切りをキリギリの位置で行なうのがコツ。少しでも手前だと、段差にぶら下がることはできない。

18-2 約束の民が集う祈りの広間 *Hall of Gathering Prayers*

BOSS LOCK

◆ロックされてもあせらずに

はじめてこの部屋を訪れたときは、扉をロックされて、ラストクルセイダーと戦うことになる。補助魔法で強化したあとの基本攻撃がかなり強力なので、早いうちに魔法やチェインアビリティを使って敵をサイレンス状態にしておきたい。2回目以降に訪れたときは、ナイトストーカーとウォータエレメンタルが出現するが、いったんほかのエリアか『理性の部屋』(MAP 18-7)へ行かないかぎり、ここにもどってきても扉をロックされることはない。その状況では、敵と戦わずに逃げてしまうのも手だ。ロックされた場合は、攻撃魔法が強力なウォータエレメンタルを先に倒すのがオススメ。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
1	ラストクルセイダーA【イービル/物理/切断】BOSS	基本攻撃 ハーキュリアン プロテクト スタンクラウド	●フォルンエンシェル·D(0%) フォルンエンシェル·0 カウンターガート		ティンカー ノ ア100%	錬金術士の試薬×3(100%) 竜騎兵の霊薬×1(0.4%) 浄化のグリモア×1(100%)
2	ナイトストーカーB【イービル/※a/貫通】	基本攻撃 ソリッドショック フロストアタッチ	●ダブルブレード·H(6%) ダブルブレード·H ブージタイプ ブレイブハート モーロックの黒玉	—	—	ヴェラリキノド×1(13%)
3	ウォータエレメンタルB【ファントム/火/打撃】	アクアブラスト アヴァランチLv.1 MP25回復	—			瀑布のグリモア×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…1　■1を倒して部屋を出たあと…2 3

※a…胸は土、腹は物理、右腕と脚は神聖、左腕は火

18-3 闇を受け入れた者の場 *Those who Drink the Dark*

PUZZLE

◆押しキューブを段差から離す

『絶望を掲げた古代の礼拝室』(MAP 18-4)への扉は高台の上にある。扉へたどり着くためには、Aの位置にある押しキューブをBの位置まで運び、それを足場にしてジャンプしなければならない。残りの押しキューブをうまく利用しよう。

キューブパズルの解法 ➡P.450

◀Aの位置の押しキューブを1回押した状態。段差にぴったりとくっついているため、北側に押すことはできない。

▶しかし、ほかの場所にある押しキューブを運んできてこの状態にすれば、段差から離して北側へ押せるようになる。

18-4 絶望を掲げた古代の礼拝室 *The Chapel of Meschaunce*

LOCK

宝箱
- スノーボール・H
  - ミョルニール・H
  - ランカススタイル
- ゴーストドッグ
- キュアノストラム×2
- マナノストラム×2
- 白銀の鍵×1

◆白銀の鍵を入手できる

はじめて訪れたときはかならず扉をロックされ、ミノタウロスロードを倒すまで部屋から出られなくなる。敵は基本攻撃ばかり行なうので、補助魔法を併用しながら戦えば、意外とラクに倒せるはずだ。なお、部屋のスミに置かれている宝箱からは白銀の鍵が入手できる。これがあれば、ここまでに探索してきたエリアで、白銀の鍵がかけられた扉を開けられるほか、『希望を怨んだ死者の霊場』(MAP 18-5)の北側の扉から先へ進めるようにもなるのだ。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
1	ミノタウロスロード【ビースト/神聖/切断】	基本攻撃 ギカラッシュ	●ブラッディメイス·H(0%) ブラッディメイス·H ランカススタイル	—	巨人の指輪(100%)	マナバルフ×1(1%) 錬金術士の試薬×3(100%) 聖母の霊薬×1(100%)
2	ミノタウロスロード【ビースト/神聖/切断】	基本攻撃 ギカラッシュ	●ブラッディメイス·H 5% ブラッディメイス·H ランカススタイル タイタンの孔雀石		—	魔道士の試薬×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…1　■1を倒して部屋を出たあと…2

18-5 希望を怨んだ死者の霊場 *The Resentful Ones*

PUZZLE

◆ふたつのパズルを乗り越えろ

部屋の中央にある高台と、『光を恐れた者の広間』(MAP 18-6)へ通じる扉がある高台は、のぼるときにそれぞれキューブを利用する必要がある。どちらの場合も、高台の近くにキューブがふたつ積み重なっている状態を作り、それを足場にしてジャンプすればいいのだが、この部屋には持ち上げキューブがない。よって、はじめからキューブの上に乗っている押しキューブを、下へ落とさずに高台の近くまで運ばなければならないのだ。

キューブパズルの解法 ➡P.451

18-6 光を恐れた者の広間 *Those who Fear the Light*

白銀の鍵

◆まずは魔法を封じてしまおう

『理性の部屋』(MAP 18-7)ではカーリーと戦うことになる。万全の態勢でバトルにのぞむためにも、この部屋にいる敵を全滅させてから、HPなどを回復しておきたいところだ。グレムリンは『サイレントスペル』やチェインアビリティ『ダルネスバインド』で、エアエレメンタルは頭を集中攻撃することで魔法を封じてしまえば、比較的ラクに倒せる。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	エアエレメンタルB【ファントム/土/打撃】	ライトニンクボウ サンダーバ ストLv 1 MP25回復	--		--	雷空のグリモア×1(3%)
❷	グレムリン【イービル/水/打撃】	基本攻撃 レイジーボーンズ アンプロテクト サイレントスペル	ショテル・D(6%) ショテル・D サイドリンク 聖骸石 ブレイブハート	タワー﹅－ルド・H(6% ナイトキラー	バルヒ ーダ・H(3%) スケールアーマー・H(3% カラビニエール・H(3% ボレインカート・H(3%	修道僧の秘薬×1(13%)
❸	グレムリン【イービル/水/打撃】	基本攻撃 ハーキュリアン プロテクト サイレントスペル	コラ・H(6%) コラ・H サイトリング 幻妖石 ブレイブハート	スハイクシ ルト・H(6%) マナブレイカー	バシニット・H(3%) フリガンダイン・H(3%) ロンダンス・H(3%) シャムホウタイプ・H(3%)	修道僧の秘薬×1(13%)
❹	グレムリン【イービル/水/打撃】	基本攻撃 ヒール サイレントスペル スタンクラウド	タバール・D(6%) タバール・D ヘヴィグリップ 獣王石	スハイクシールド・H(6%) マナブレイカー	セクメンテータ・H(3% プレイトグローブ・H(3% カラビニエール・H(3% ボレインカート・H(3%	キュアリキッド×1(13%)
❺	グレムリン【イービル/水/打撃】	基本攻撃 ヒール サイレントスペル ポイズンミスト	ラックロスボウ・H(6%) ラッククロスボウ・H ファラリカボルト 英雄石	--	サーリット・H(3%) セグメンテータ・B(3%) カラビニエ ル・H(3% プレイトグローブ・B(3%) フースカンプ・H(3%)	マナリキッド×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態(HP205以上)…❶❷❸　■初期状態(HP150～204)…❷❸　■初期状態(HP149以下)…❹❺

18-7 理性の部屋 *Chamber of Reason*

◆カーリーの弱点を探せ

部屋に入るとイベントシーンが挿入されて、その直後にカーリーとのバトルに突入する。カーリーはリムごとに属性やタイプの弱点が異なるので、現在の装備でもっとも大きなダメージを与えられるリムを探し、そこを集中攻撃しよう。また、敵が『ミゼラブルボディ』や『アンプロテクト』を使ってきたときには、早めに『ハーキュリアン』や『プロテクト』を使って、その効果を打ち消すこと。そうすれば、カーリーもこちらの補助魔法の効果を打ち消そうとして、特殊攻撃をあまり使わなくなるのだ。

	モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	カーリー【ヒューマン/※b/※b】BOSS	カイザ スッスト タイランツメイス ヘヴンスティア レイヴェンアイ ミゼラブルボディ ア ブロテクト	--	--	--	--
出現モンスターのパーティー構成	■初期状態…❶	■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない				

※b…リムごとに弱点が異なる(→P.194)

18-8 魔都中枢への出口 *Exit to City Center*

◆ついに魔都の中心部へ

通路のつきあたりで浮遊床に乗れば、大聖堂の入口がある市街地 東部『ルミタール広場』(MAP 14-8)へとたどり着く。そこにはペンタグラムがあるので、最終エリアに踏みこむ前にセーブをしておこう。

AREA No.19

大聖堂

Great Cathedral

街の中心にそびえ立つ、ヨクス教徒の聖地。レアモンデのシンボルとも言えるこの建物は、25年前の大地震を経た現在でも、完成当時とほとんど変わらぬ美しい外観をたもっている。

クリアへの道

【最初に訪れたとき】

1. 19-1 から探索を開始
2. 19-3 でマリッドを倒し、19-6 の浮遊床Ⓑを作動させる
3. 19-4 でイフリートを倒す
4. 19-5 でアイアンクラブを倒し、19-1 の浮遊床Ⓓを作動させる(※)
5. 19-9 でジンを倒し、19-23 の浮遊床Ⓗを作動させる
6. 19-13 でフレイムドラゴンを倒し、カラーの刻印を入手
7. 19-14 でレバーを下げる
8. 19-18 でリッチロード＆スケルトン2体を倒し、19-26 の浮遊床Ⓚを作動させる
9. 19-20 でリッチを倒し、コナラの刻印を入手
10. 19-23 でコナラの刻印を使って扉を開く
11. 19-24 でアークドラゴンを倒し、アカシアの刻印を入手
12. 19-26 でカラーの刻印を使って扉を開く
13. 19-27 でダオを倒し、シュロの刻印を入手
14. 19-13 でアカシアの刻印を使って扉を開く
15. 19-28 でシュロの刻印を使って扉を開く
16. 19-29 でナイトメアを倒し、19-29 の浮遊床Ⓙを作動させる
17. 19-33 でギルデンスターンと決戦

※……これを行なわなくてもクリアは可能

エリアの傾向と対策

はじめて訪れた時点では、探索できる部屋がかなり制限されている。大聖堂の各所にいるモンスターを倒せば、ほかの階へ移動するための浮遊床を作動させたり、扉を開けるための刻印を手に入れることが可能。順番にモンスターを倒して、少しずつ探索範囲を広げていこう。ちなみに、出現する敵のほとんどはボスモンスターで、一度倒せばふたたび出現することはない。しかし、使ってくる攻撃が強力なうえ、弱点となる属性がバラバラなので、相手によってアクセサリーや秘石を使いわけることが大切だ。基本的に、アクセサリー(およびシールドに装着する秘石)は敵が使ってくる攻撃と同じ属性パラメータを上げるもの、ウェポンに装着する秘石は敵の弱点である属性パラメータを上げるものがいい。

推奨アクセサリー……(本文参照)
推奨秘石……(本文参照)

出現モンスター

BOSS アークドラゴン【ドラゴン／暗黒／※a】……P.198
BOSS アイアンクラブ【ビースト／火／※b】……P.196
BOSS イフリートA【ファントム／水／打撃】……P.195
BOSS ギルデンスターン・第1形態【イービル／？／？】……P.199
BOSS ギルデンスターン・第2形態【イービル／？／？】……P.200
BOSS ジン【ファントム／土／打撃】……P.196
スケルトンA【アンデッド／神聖／打撃】……P.162
ゾンビナイトA【アンデッド／神聖／貫通】……P.158
BOSS タオ【ファントム／風／打撃】……P.198
BOSS ナイトメア【ファントム／神聖／打撃】……P.199
BOSS フレイムドラゴン【ドラゴン／水／※c】……P.197
BOSS マリッドA【ファントム／火／打撃】……P.195
リッチB【イービル／神聖／―】……P.189
リッチロード【イービル／神聖／―】……P.197

※a…尾は打撃、ほかのリムは切断
※b…口は貫通。ほかのリムは打撃
※c…頭は打撃、首と胴と脚は貫通、尾は切断

地下1階

1階

市街地 東部 MAP 14-8 (→P.360)

宝箱から得られるアイテム

宝箱A
- フリュートメイル・H
- フリュートハンド・H
- ヴェラノストラム×3
- 聖者の秘薬×1

宝箱B
- フリュートタイプ・H
- フリュートハンド・H
- 千里眼晶×5
- キュアノストラム×1

宝箱C
- オーバルシールド・H
  - モーロックの黒玉
- バーゴネット・H
- マナバルブ×5
- 聖母の霊薬×1

部屋名リスト

凡例

……通常の部屋
……コナラの刻印を入手後に入れる部屋
……カラーの刻印を入手後に入れる部屋
……アカシアの刻印を入手後に入れる部屋
……シュロの刻印を入手後に入れる部屋
……地下水脈
……モンスターがいる部屋
BOSS……ボスモンスターがいる部屋
……モンスターに扉をロックされる部屋
……パズルモードが起動する部屋
…扉
……ロックされた扉
Ⓐ～Ⓛ…移動先の対応(※)
……他エリアへの出口
……ペンタグラム
……コンテナ
……宝箱

※……同じアルファベット同士がつながっていることを示す

屋上

19-33 BOSS

ギルデンスターン・第1形態

4階

19-32

3階

19-14の レバーで開く

19-31

19-26

19-27 BOSS

ダオ

19-25

カラーの刻印

19-30

19-15

宝箱B

レバー

19-14

19-10

19-13 BOSS

19-17

19-11

19-19

19-12

アカシアの刻印

フレイムドラゴン

2階

BOSS

シュロの刻印

ナイトメア

◆凡例

……通常の部屋	……地下水脈	……扉	……ペンタグラム
……コナラの刻印を入手後に入れる部屋	……モンスターがいる部屋	……ロックされた扉	……コンテナ
……カラーの刻印を入手後に入れる部屋	BOSS……ボスモンスターがいる部屋	Ⓐ～Ⓛ……移動先の対応(※)	……宝箱
……アカシアの刻印を入手後に入れる部屋	……モンスターに扉をロックされる部屋	……他エリアへの出口	
……シュロの刻印を入手後に入れる部屋	……パズルモードが起動する部屋	※……同じアルファベット同士がつながっていることを示す	

19-1 (1階)聖戦への入口 *Into Holy Battle*

19-2 (地下1階)魂を狙いさ迷う争奪の間

19-12 (2階)修道女の間

市街地 東部 14-8 ルミタール広場

◆まずは地下の探索から

この部屋から大聖堂の探索がはしまる。浮遊床は、地下1階の『正気と狂気の部屋』(MAP 19-5)でアイアンクラブを倒すまでは動かないので、最初は階段を下りて地下へと向かおう。

19-2 (地下1階)魂を狙いさ迷う争奪の間 *The Struggle for the Soul*

◆ヒールパネルを利用しよう

水路の両側にあるふたつの扉の先では、どちらもボスモンスターが待ちかまえている。一方を倒したら、ここへもどってトラップ『ヒールパネル』を利用し、HPとリスクを回復させておくといい。

19-3 (地下1階)秩序と混沌の部屋 *Order and Chaos* BOSS

◆敵を倒せば浮遊床が動き出す

部屋に入るとマリッドが出現し、そのままバトルに突入。『ミゼラブルボディ』をはじめとする補助魔法を使いつつ、秘石や属性魔法でウェポンの火の属性パラメータを上げれば、バトルを有利に進められる。より安全に戦いたいのなら『インバリドスペル』も併用しよう。マリッドを倒すと、地下1階の『栄冠を勝ち取った勝利の間』(MAP 19-6)の浮遊床が動き出す。また、南寄りの扉から1階の『罪と罰の間』(MAP 19-22)へ行けば、そこでペンタグラムやコンテナを利用することも可能だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	マリッドA【ファントム／火／打撃】BOSS	アクアブラスト アヴァランチLv.3 アシッドフロー MP100回復			-	聖母の霊薬×1(100%) 瀑布のグリモア×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶ ■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない

19-4 (地下1階)真実と偽りの部屋 *Truth and Lies* BOSS

◆扉を開ける前に回復を

火の魔神イフリートが行く手をふさぐ部屋。補助魔法を利用しながら、秘石や属性魔法で水の属性パラメータを強化したウェポンを使って攻撃していこう。イフリートに有効な属性はマリッドとは正反対なので、連続して戦う場合は装備の確認を忘れないように。なお、西側の扉の先ではアイアンクラブとのバトルが待っている。イフリートを倒したら、隣の部屋へ行く前にHPなどを回復させておきたい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	イフリートA【ファントム/水/打撃】BOSS	魔ファイアボール 魔フレイムスフィアLv.3 魔ファイアストーム アMP100回復				聖母の霊薬×1(100%) 炎鎖のグリモア×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない

19-5 (地下1階)正気と狂気の部屋 *Sanity and Madness* BOSS

◆戦わなくてもいいボスモンスター

部屋に入るとアイアンクラブとのバトルになる。ウェポンの火の属性パラメータを上げて、接近戦を挑もう。なお、この敵を倒すと、1階の『聖戦への入口』(MAP 19-1)にある浮遊床が動き出す。それを起動させなくても大聖堂の探索に支障はないが、貴重な戦利品か手に入る敵なので、倒しておいてソンはない。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	アイアンクラブ【ビースト/火/※a】BOSS	基基本攻撃 特アクアバブル 特タイダルラッシュ	-	-	-	覇王の霊薬×1(100%) 聖母の霊薬×1(0.4%) ウァレーンス×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない

※a…ロは貫通、ほかのリムは打撃

19-6 (地下1階)栄冠を勝ち取った勝利の間 *The Victor's Laurels*

◆マリッドを倒してからくること

部屋の東側にある浮遊床は、はじめのうちは動かないが、『秩序と混沌の間』(MAP 19-3)でマリッドを倒せば利用可能になる。この浮遊床を使って、1階の『欲に敗れた部屋』(MAP 19-7)へ向かおう。

19-7 (1階)欲に敗れた部屋 *Cracked Pleasures*

◆浮遊床の中継地点

この部屋には、『神官達の追憶の間』(MAP 19-8)への入口と、ふたつの浮遊床がある。大聖堂を効率よく探索したいのなら、はじめて訪れたときは西側の入口へ進み、『異端者の皮を剥がした自白の間』(MAP 19-9)でジンと戦うのがオススメ。

19-8 (1階)神官達の追憶の間 *Hieratic Recollections*

◆バトルの前に回復を

東側と西側に扉がある以外は、何もない通路。西側の扉の先では、ジンとのバトルが待っているので、装備の確認やHPなどの回復をしておくこと。

19-9 (1階)異端者の皮を剥がした自白の間 *The Flayed Confessional* BOSS

◆ジンを倒すまでは宝箱を開けられない

ここで発生するジンとのバトルでは、ウェポンの土の属性パラメータを強化して戦おう。ジンを倒せば、1階の『聖なる教会を穢した部屋』(MAP 19-23)にある浮遊床が動き出す。なお、この部屋に置かれた宝箱は、ジンとのバトル後に出現する押しキューブのうち1個を、宝箱の手前まで運べば開けられる。

キューブパズルの解法 ➡P.456

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ジン【ファントム/土/打撃】BOSS	魔ライトニングボウ 魔サンダーバーストLv.3 魔サンダーボルト アMP100回復				聖母の霊薬×1(100%) 雷空のグリモア×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない

19-10 (2階)合唱が煩悩を排した部屋 *Free from Earthly Desires*

◆カラーの刻印がないときは南へ

最初に訪れたときは、南側の扉から『屈辱を受けた使徒の廊下』(MAP 19-11) へ向かおう。3階へ行くのは、カラーの刻印を入手したあとでも遅くはない。なお、3階へ上がるための浮遊床に乗るときは、足場の上から真上へ跳び上がり、ジャンプの頂点で浮遊床に向かって方向キーを入力すれば簡単だ。

19-11 (2階)屈辱を受けた使徒の廊下 *Abasement from Above*

◆ジャンプが苦手なら北側の扉から訪れよう

この部屋の床は、3つある扉の周辺にしかないため、ほかの扉へ向かうときには、床が抜けた部分を跳び越えていかなければならない。北側と西側を行き来する場合は、Ⓐと Ⓑのあいだをジャンプするだけで渡ることができるが、南側と西側を行き来する場合は、かなり高度なジャンプアクションが要求される(写真参照)。うまくできないなら、この部屋を訪れるときはつねに北側の扉を使うといいだろう。なお、西側の扉の先ではフレイムドラゴンとのバトルが待っているので、扉へ入る前にHPやステータス異常などを回復させておきたい。

◀南側から西側へ行くときはⒸからジャンプし、Ⓓの真横にきた瞬間に方向転換(写真の場合は方向キーの入力を➡から⬆に)してぶら下がる

▶西側から南側へ行くときはこの状態から跳び、ジャンプの頂点付近で方向転換(写真の場合は方向キーの入力を⬇から⬅に)すればいいのだ。

19-12 (2階)修道女の間 *The Convent Room*

19-11
(2階)屈辱を受けた使徒の廊下
19-1
(1階)聖戦への入口

◆大聖堂入口への近道となる

床の亀裂は1階の『聖戦への入口』(MAP 19-1)へとつづいており、たとえ落ちてもダメージを受けることはない。また、地下1階の『正気と狂気の部屋』(MAP 19-5)でアイアンクラブを倒していれば、亀裂の中央にある浮遊床を使って、この部屋と大聖堂の入口とを効率よく行き来することができる。

19-13 (2階)聖なる誓約が破られた罪悪の広間 *The Hall of Broken Vows* BOSS

19-14
(2階)光と闇の激戦の間
19-17
(2階)異端者が嘆く拷問の廊下
19-28
(2階)狂気の旋律に合わせて踊った部屋
アカシアの刻印
19-11
(2階)屈辱を受けた使徒の廊下

◆フレイムドラゴンを倒せ

部屋に入ると、強制的にフレイムドラゴンとのバトルに突入する。バトルがはじまったら、『フレイムブレス』を使われないように一気に接近し、秘石や属性魔法でウェポンの水の属性パラメータを上げて攻撃しよう。倒せば戦利品として、3階の『異端者達の修史の間』(MAP 19-26)の西側にある扉を開けるために必要な、カラーの刻印が入手できる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	フレイムドラゴン【ドラゴン/水/※b】BOSS	基本攻撃 テイルアタック フレイムブレス				魔道士の試薬×1(100%) カラーの刻印×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶ ■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない

※b…頭は打撃、首と胴と脚は貫通、尾は切断

19-14 (2階)光と闇の激戦の間 *Light and Dark Wage Battle*

◆忘れずにレバーを下げること

部屋の北西のスミにはレバーが設置されている。これを下げておかなければ、3階の『異端者達の修史の間』(MAP 19-26)の北側にある扉が開けられないので、忘れずに操作しておくこと。西側の壁沿いにある細い床の端からジャンプすれば、レバーが設置されているところへギリギリで渡ることが可能だ。
一方、南側の扉から北側の扉へ向かうときは、東側の壁沿いを移動するのがラク。Ⓐの位置にある段差も、方向キーを北へ入れているだけで突破できる。

19-15 (2階)闇に向かい矢を飛ばした狂乱の間 *An Arrow into Darkness*

◆宝箱を開けるための足場を運ぼう

この部屋には宝箱が置かれているが、アシュレイは自分と同じ高さにある宝箱しか開けられない。そのためここでは、まさつ無し押しキューブを宝箱の前まで運んで足場にする必要がある。扉に近いほうのキューブの使いかたがポイントだ。なお、部屋のスミにある穴から1階へ向かう場合、浮遊床を使わずに穴へ飛び降りても、ダメージを受けずに『永遠の闇が広がる苦悩の間』(MAP 19-16)へ行ける。

キューブパズルの解法 ➡P.456

◀まさつ無し押しキューブはいったん動かすと、障害物にぶつかるか、低い位置に落ちるまですべりつづける　ちょうどいい位置でキューブを止めるためには……？

19-16 (1階)永遠の闇が広がる苦悩の間 *Where Darkness Spreads*

◆キューブで橋を作れ

部屋に散乱しているキューブは、空箱の手前までキューブの橋をかけるために利用する。最初から穴のなかに積まれている押しキューブも忘れずに利用すること。なお、浮遊床に乗って上の部屋へもどるには、壁ぎわにあるまさつ無し押しキューブの上から真上へ跳び上がり、ジャンプの頂点で浮遊床に向かって方向キーを入力すればいい。このキューブを最初の位置から動かすと、ジャンプアクションがさらに難しくなるので、動かさないほうが無難だ。

キューブパズルの解法 ➡P.455

◀すべてのキューブをムダなく使えば、このように宝箱の手前まで橋ができるのだ。

19-17 (2階)異端者が嘆く拷問の廊下 *The Heretic Screams for Mercy*

◆南側からもどるときが難関

3つある扉の周辺以外は床がくずれ落ちているため、この部屋を通り抜けるにはジャンプを駆使する必要がある。東側と北側の床を行き来するときは、ⒶとⒷのあいだをジャンプすればいい。東側から南側の床へ向かうときは、Ⓒから柱の反対側へ行き、あとは壁沿いの足場を通っていこう。南側から東側へもどるときの方法は、写真を参照のこと。

◀南側の扉からもどる場合は、この場所から左へジャンプし、タイミングよく方向キーを⬆へ入力すれば、ぶら下がれる。

19-18 (2階)怨念の渦巻く部屋 *Maelstrom of Malice* LOCK

◆リッチロードの『ラティウスLv.3』に注意

部屋に入ると、リッチロードとスケルトンに扉をロックされる。先にスケルトンを攻撃してリスクを増加させてしまうと、リッチロードが『ラティウスLv.3』を使ってきたときにかなり危険。また、スケルトンが残っている状態でリッチロードを倒せば、貴重なアイテムが手に入る。よって、まずはリッチロードから倒したほうがいいだろう。なお、この部屋にいる敵を全滅させると、3階の『異端者達の修史の間』(MAP 19-26)の浮遊床が動き出す。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	スケルトンA【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	ファルシオン・H(0%) ファルシオン・H パワーパーム	カイトシールド・I(0%)	シポングローブ・L(3%) レザーグローブ・L(0%)	
❷	スケルトンA【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	ブローバー・H(0%) ブローバ・H ヘヴィクリップ	ヒータシールド・I(0%)	バンデッドメイル・B(3%) サンダル・L(0%)	―
❸	リッチロード【イビル／神聖／】	基本攻撃 ラティウスLv.3 ドレインマインド カース	シャーマンタイプ・I(0%) シャーマンタイプ・I ランカススタイル	…	…	聖母の霊薬×1(100%)※ 魔導師の霊薬×1(100%)※ 舞光のグリモア×1(100%)※

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷❸　■❶❷❸を倒して部屋を出たあと…出現しない

※……スケルトンが1体でも残っている状態でリッチロードを倒した場合のみ

19-19 (2階)修道僧が酒神祭に参加した部屋 *The Acolyte's Weakness*

◆階段を下りる前にひと休み

階段を下りると、1階の『僧侶が身を投げた部屋』(MAP 19-20)へ行くことができる。そこではリッチとゾンビナイトが待ちかまえているので、この部屋でHPなどを回復させたり、『インバリドスペル』を使ってから先へ進んだほうが安全だ。

19-20 (1階)僧侶が身を投げた部屋 *Monk's Leap*

◆魔法を受けることは覚悟しよう

ほかの場所に出現するリッチとは異なり、この部屋のリッチは頭をDYING状態にしても魔法を封じられない。また、使ってくる攻撃魔法の種類も多いので、安全に戦いたいなら『インバリドスペル』を活用しよう。リッチを倒せばコナラの刻印が手に入り、『聖なる教会を毒した部屋』(MAP 19-23)の北側の扉が開けられるようになる。なお、リッチとともに現れるゾンビナイト2体は、バトルのジャマにならないようであれば倒す必要はないだろう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ゾンビナイトA【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	ファルシオン·H(0%) ファルシオン·H パワーパーム		右シポングローブ·L(3%) 左レザーグローブ·L(0%)	
❷	ゾンビナイトA【アンデッド/神聖/貫通】	基本攻撃	ブローバー·H(0%) ブローバー·H ヘヴィグリップ	―	バンテッドメイル·B(3%) サンダル·L(0%)	
❸	リッチB【イービル/神聖/―】	基本攻撃 イクスプロジョンLv.1 サンダーバーストLv.1 フレイムスフィアLv.1 ガイアストライクLv.1 アヴァランチLv.1 ラディウスLv.1 メテオインパクトLv.1	シャーマンタイプ·S(0%) シャーマンタイプ·S ランカススタイル	―	アーメット·S(0%) ウィザードコート·L(0%) 右ロンダンス·S(0%) 左ロンダンス·S(0%) ジャムボウタイプ·S(0%) ゴーストドッグ(100%)	聖母の霊薬×1(100%) 爆裂のグリモア×1(100%) コナラの刻印×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸ ■❸を倒したあと…出現しない

19-21 (地下1階)司祭に魂を売った神官の階段 *An Offering of Souls*

◆階段をのぼればコンテナがある

1階の『罪と罰の間』(MAP 19-22)への階段がある部屋。『秩序と混沌の部屋』(MAP 19-3)でマリッドを倒せば訪れることが可能だが、この先にあるペンタグラムやコンテナを利用するときをのぞくと、コナラの刻印を手に入れるまでは訪れる必要がない。

19-22 (1階)罪と罰の間 *Sin and Punishment*

◆コンテナでアイテムの整理を

大聖堂で唯一、ペンタグラムとコンテナが一緒に設置されている部屋。探索中は、ここで所持品の整理などをするといい。そのほかにもトラップがふたつ隠されているものの、扉やペンタグラムから離れた位置にあるので、まず踏むことはないはずだ。

19-23 (1階)聖なる教会を毒した部屋 *The Poisoned Chapel*

◆浮遊床に乗って反対側へ渡ろう

部屋の中央部分が大きく陥没しているため、反対側へ渡るときは浮遊床を利用することになる。コナラの刻印で封印された扉の先ではアークドラゴンとのバトルが待っているので、HPや装備などを万全の状態にしてから先へ進もう。ちなみに、北側から南側へもどる場合は、積み上がっているマグネット付き持ち上げキューブの上からジャンプすれば、浮遊床を使わずに反対側へ渡ることができる。

19-24 (1階)闇に光を照らした聖なる部屋 *A Light in the Dark*

◆暗黒の属性パラメータを上げてバトルに挑め

部屋に入ると同時に、アークドラゴンとのバトルに突入する。敵の弱点である暗黒属性は、属性魔法で強化することができないので、『永遠の闇が広がる苦悩の間』(MAP 19-16)の宝箱から入手できる●モーロックの黒玉をウェポンに装着し、与えるダメージ量を少しでも増やしたい。戦利品のアカシアの刻印を使えば、2階の『聖なる誓約が破られた罪悪の広間』(MAP 19-13)の南側にある扉を開けられる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	アークドラゴン 【ドラゴン／暗黒／※c】 BOSS	基本攻撃 ディバインブレス テイルアタック	-	-	-	修道僧の秘薬×1(100%) アカシアの刻印×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない

※c…尾は打撃、ほかのリムは切断

19-25 (3階)色欲のワインに溺れた部屋 *The Wine-Lecher's Fall*

◆穴に落ちると下の階へ

床の大部分が崩落しているため、扉へたどり着くにはジャンプを駆使することになる。とは言え、穴に落ちても2階の『合唱が煩悩を排した部屋』(MAP 19-10)に移動するだけで、ダメージは受けない。

19-26 (3階)異端者達の修史の間 *The Heretics' Historiography*

◆ふたつのルートが立体的に交差する部屋

東と西を結ぶ下段のルートと、南から北へ行く上段のルートが立体的に交差している部屋。最初に訪れたときは、東側の扉から下段のルートを通り、西側のカラーの刻印で封じられた扉へ向かう。そのさい、浮遊床の慣性を利用したジャンプ(→P.223)を使えば、中央の浮遊床から反対側へ直接渡ることが可能だ(東側にもどるときは、一番西寄りの浮遊床から直接渡れる)。より安全に渡りたければ『フィクセイト』で浮遊床の動きを止めてしまおう。

上段のルートは、南側から北側へ渡って『汚れた魂に群らがる腐敗の間』(MAP 19-31)を目指すときに通る。ただし、北側の扉を開けるためには、事前に2階の『光と闇の激戦の間』(MAP 19-14)でレバーを下げておかなければならない。

◀西側の扉の前から、動きの速い浮遊床に乗るときは、床が手前にもっとも近づいた瞬間にジャンプするといい。

19-27 (3階)理想を掲げる者の希望の間 *Hopes of the Idealist*

BOSS
◆土をつかさどる魔神とのバトル

部屋に入ると、ダオとのバトルに突入する。基本攻撃を主体にして戦うのなら、風の属性パラメータを強化した打撃系のウェポンで攻撃するのがオススメ。チェインアビリティを使う場合は、リスクが増加したときに敵が『ガイアストライクLv.3』を使ってくると危険なので、『インバリドスペル』を活用したい。ダオを倒せばシュロの刻印が手に入り、2階の『狂気の旋律に合わせて踊った部屋』(MAP 19-28)の南側にある扉が開けられるようになる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ダオ 【ファントム／風／打撃】 BOSS	ヴァルカンランス ガイアストライクLv.3 グラビティ MP100回復	-	-	-	聖母の霊薬×1(100%) 悩踊のグリモア×1(100%) シュロの刻印×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない

19-28 (2階)狂気の旋律に合わせて踊った部屋 *The Melodics of Madness*

◆キューブを踏み台にして高台へジャンプ

南側の高台をのぼるには、押しキューブをⒶの位置まで動かしたあとに、それを足場にしてジャンプすればいい。まさつ無し押しキューブで床のくぼみを埋めて、押しキューブを運ぶための道を作るのだ。なお、シュロの刻印で封じられた扉の先にはナイトメアがいるので、ここで戦いの準備をしておこう。

キューブパズルの解法 ➡P.452

19-29 (2階)不治の病が伝染した失望の部屋 *What Ails You, Kills You*

◆呪い状態はすぐに回復させること

部屋に入るとナイトメアが出現する。秘石でウェポンの神聖の属性パラメータを上げつつ、補助魔法を駆使して戦おう。『カース』で呪い状態にさせられると、『ハーキュリアン』などの能力値アップ系の補助魔法の効果が打ち消されてしまうので、すぐに回復させること。ナイトメアを倒せば、この部屋にある浮遊床が動き出す。それに乗って3階の『堕ちて行く者の絶望の間』(MAP 19-30)へ行こう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ナイトメア【ファントム/神聖/打撃】BOSS	テスラブトペイン メテオインパクトLv.3 カース MP100回復	-	-		竜騎兵の霊薬×1(100%) 天破のグリモア×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない

19-30 (3階)堕ちて行く者の絶望の間 *Despair of the Fallen*

◆立体交差の上段のルートへ

北側の扉は『異端者達の修史の間』(MAP 19-26)の上段のルートへとつづいている。なお、床の亀裂に落ちても2階の『不治の病が伝染した失望の部屋』(MAP 19-29)へ移動するだけで、ダメージは受けない。

19-31 (3階)汚れた魂に群らがる腐敗の間 *Where the Stained Soul Rots*

◆4階へと通じている部屋

部屋内にある浮遊床に乗れば、4階の『聖戦の間』(MAP 19-32)へ行ける。この部屋にも『聖戦の間』にも敵は出現しないので、安心して進もう。

19-32 (4階)聖戦の間 *The Atrium*

◆最後の戦いに備える

東側の階段をのぼっていくと、イベントシーンが挿入されたのちに、最後の敵であるギルデンスターンとの決戦がはじまる。階段をのぼる前にバトルの準備を整え、セーブをしておくこと。また、未使用のグリモアや、能力値をアップさせるアイテムは、つぎの周回に引き継がれないので、残しておいても意味がない。ここですべて使いきってしまおう。

19-33 ???

◆雨に濡れる屋根の上での戦い

ここではギルデンスターン・第1形態と戦うことになる。屋根が半球形をしており、走っていてもすばやく動けないので、ジャンプで移動したほうがいい。敵は神聖と暗黒以外の属性に弱いため、ウェポンのそれらの属性パラメータを、秘石と属性魔法で強化して攻撃すれば効果的だ。ギルデンスターン・第1形態を倒し、さらにそのあとに現れるギルデンスターン・第2形態とのバトルを制したところで、アシュレイのレアモンデ探索は終了となる――。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ギルデンスターン・第1形態【イービル/?/?】BOSS	基本攻撃 ラストアセンション アンプロテクト スタンクラウド ディスペル	●ホーリーウィン・D(0%)	--	フリュートタイプ・S(0%) 巨人の指輪(0%)	--

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶

AREA No.20

羽虫の森 東部

Snowfly Forest East

街の外壁によって東西に分断された、羽虫の森の東側。より濃密に立ちこめる“魔”の力が、立ち入る者から方向感覚はおろか現在位置を把握する手段さえも奪い取ってしまう。

クリアへの道

1. 20-1 から探索を開始
2. 20-3 でダマスクスクラブを倒し、白鋼の鍵を入手
3. 20-1 から街を囲む外壁 東側へ

エリアの傾向と対策

結界が張られているために全体マップを見ることができない(別のエリアへ行けば見られる)。しかし、道に分岐はなく、出現モンスターも1体のみなので、探索は短時間で終わるはずだ。なお、街を囲む外壁 東側から通じている扉は血塗られた聖印で封印されているため、このエリアを訪れるのは必然的に2周目以降となる。

推奨アクセサリー……ブシュパカピアス
推奨秘石……イフリートの紅玉髄、獣王石

宝箱から得られるアイテム

宝箱A
- ナイトシールド・H
- ジンの琥珀
- 修道僧の秘薬×3

出現モンスター

BOSS ダマスクスクラブ【ビースト/火/打撃】……P.202

部屋名リスト

◆凡例

20-1 獲物を追った苦難の広場 Steady the Boar-Spears

20-2 獣が狩人を襲った路
街を囲む外壁 東部 12-1 技の習得に励んだ部屋

◆唯一の出入口

街を囲む外壁 東側へとつづく扉がある場所。ここにはモンスターは出現せず、トラップも設置されていない。安心して先へ進もう。

20-2 獣が狩人を襲った路 The Boar's Revenge

◆ダマスクスクラブ戦の準備を

とくに何もない一本道。『大自然を確認した広場』(MAP 20-3)ではダマスクスクラブが待ちかまえているので、HPやMPが減っている場合は、ここで全回復させておきたい。

20-3 大自然を確認した広場 Nature's Womb BOSS

20-2 獣が狩人を襲った路(北側)

宝箱
- ナイトシールド・H
- ジンの琥珀
- 修道僧の秘薬×3

20-2 獣が狩人を襲った路(南側)

◆ダマスクスクラブはそれほど強くない

ここでは、ダマスクスクラブと戦うことになる。秘石や属性魔法でウェポンの火の属性パラメータを強化し、さらにブシュパカピアスを装備しておけば心強い。ダマスクスクラブを倒すと、アイアンメイデン Lv.2~3へ行くために必要な白鋼の鍵が手に入る。なお、ここから南へ進みつづけても、同じ場所を何度も通ることになるだけだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
1	ダマスクスクラブ【ビースト/火/打撃】BOSS	基本攻撃 特アクアハブル 特タイダルラッシュ				白鋼の鍵×1(100%) キュアリキッド×3(?%)

出現モンスターのパーティー構成: ■初期状態…1　■1を倒して部屋を出たあと…出現しない

AREA No.21

避難通路

Escapeway

非常時に備えて造られた避難用の通路。もっとも、25年前の大地震のさいには、ほとんどその役目を果たせずに終わった。必要最低限の明かりしか灯っておらず、内部は非常に暗い。

クリアへの道

【最初に訪れたとき】
1. 21-1 から探索を開始
2. 21-1 で白銀の鍵を使って扉を開く
3. 21-7 から地下街 西部へ

【黄金の鍵入手後】
1. 21-1 で黄金の鍵を使って扉を開く

エリアの傾向と対策

2周目以降で、なおかつ黒鉄の鍵がなければ訪れることができない場所。さほど広くはないが、非常に暗くて見通しが悪いので、モンスターに遭遇したら、避けるよりも倒したほうがラクに進めるだろう。出現するモンスターはイービル種族とファントム種族だけで、いずれも魔法で攻撃してくるため、『インバリドスペル』を活用していきたい。なお、白銀の鍵を手に入れていれば、ここを経由することで、地下街 西部『崩壊した商店街』(MAP 7-16)にある宝箱から黄金の鍵を入手できる。

推奨アクセサリー ……アガレスの首輪、ゴーストドッグ、ルーンピアス
推奨秘石 ……破魔石、幻妖石、セイブザクイーン

出現モンスター

モンスター	ページ
アースエレメンタルB【ファントム/風/打撃】	P.185
イフリートB【ファントム/水/打撃】	P.195
ウォータエレメンタルB【ファントム/火/打撃】	P.191
エアエレメンタルB【ファントム/土/打撃】	P.183
クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	P.187
ファイアエレメンタルB【ファントム/水/打撃】	P.171
マリッドB【ファントム/火/打撃】	P.195

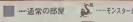
※a…頭は打撃、ほかのリムは切断

部屋名リスト

宝箱から得られるアイテム

宝箱A(要:アンロック)	宝箱B
●ベリーニ・S	●ホワイトローズ・D
├ダブルブレード・S	├ビッグハンマー・D
└ランカススタイル	└グリモアグリップ
●ヴェラパルプ×5	●舞光のグリモア×1
●魔導師の霊薬×1	●天破のグリモア×1

◆凡例

……通常の部屋
……白銀の鍵を入手後に入れる部屋
……黄金の鍵を入手後に入れる部屋
……モンスターがいる部屋
……モンスターに扉をロックされる部屋
……扉
……ロックされた扉
……他エリアへの出口
……宝箱

21-1 落盤から身を守った坑道 *Shelter From the Quake*

◆最初から開けられるのは南側の扉のみ

東側の扉は白銀の鍵、西側の扉は黄金の鍵によって、それぞれロックされている。この部屋で出現する3体のクイックシルバーは、魔法を使ってくる前に先手を打って倒してしまいたい。なお、南側の扉はロックされていないが、その先の部屋ではイフリート&マリッドとのバトルになる。HPやリスクなどを回復させてから進んだほうが無難だろう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	□基本攻撃 □ドレインハート □サイレントスペル	●バゼラード・S(?%) ├バゼラード・S ├サイドリング └エンジェルの真珠		□ルーンピアス(?%)	マナバルブ×1(?%)
❷	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	□基本攻撃 □サイレントスペル	●ククリ・S(?%) ├ククリ・S ├パワーパーム └エンジェルの真珠	-	□ティンカーリップ(?%)	マナバルブ×1(?%)
❸	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	□基本攻撃 □サイレントスペル	●ハットチェット・S(?%) ├ハットチェット・S ├パワーパーム └エンジェルの真珠	-	□ライオンヘッド(?%)	マナバルブ×1(?%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷❸

※a…頭は打撃、ほかのリムは切断

21-2 恐怖と殺意の間 *Fear and Loathing* LOCK

◆2体の強敵とのバトル

はじめて訪れたときのみ、部屋に入ると扉をロックされ、イフリート&マリッドと戦うことになる。この2体は弱点とする属性が正反対なので、一度に両方を攻撃していくのは無謀。まずは、接近してくるマリッドを倒すことに専念しよう。どちらを攻撃するにしても、最初に頭をDYING状態にして、対象がリム複数の攻撃魔法を封じておきたい。さらに『インバリドスペル』を使えば、魔法対策は万全だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	イフリートB【ファントム/水/打撃】	□ファイアボール □フレイムスフィアLv.3 □ファイアストーム □MP100回復	-	-		炎鎖のグリモア×1(?%)
❷	マリッドB【ファントム/火/打撃】	□アクアブラスト □アヴァランチLv.3 □アシッドフロ □MP100回復				瀑布のグリモア×1(?%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷　■❶❷を倒して部屋を出たあと…出現しない

※P.422～P.425の部屋マップ中の破線はアシュレイが移動できる範囲を示す

21-3 血と獣の坑道 *Blood and the Beast*

◆先手を取って攻撃したほうが安全

ウォータエレメンタルが1体いるが、通路は暗くせまいため、避けて通るのは困難だ。また、うまく通り抜けても、部屋から出るまでのあいだに攻撃魔法を受けてしまう可能性が高い。ダメージを最小限に抑えたいなら、属性魔法などでウェポンの火の属性パラメータを強化し、手早く倒すこと。ちなみに、北側の扉から入ってきた場合はトラップ『ポイズンパネル』を踏みやすいので、壁に沿って進むといい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ウォータエレメンタルB【ファントム/火/打撃】	□アクアブラスト □アヴァランチLv.2	-	-	□タアロアの指輪(?%)	瀑布のグリモア×1(?%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶

21-4 魂と肉体が離された部屋 *Where Body and Soul Part Ways* LOCK

◆バトル終了後に宝箱を開ける

はしめて訪れたときはかならず、モンスターに扉をロックされる。扉の近くにある段差から、クイックシルバー3体が向かってくるので、1体ずつ倒していこう。なお、宝箱に対する『アンロック』は、バトル中に増加したリスクを回復させる前に行なえば、解錠に成功しやすい(→P.69)。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	□基本攻撃 □ドレインハート □サイレントスペル	●バゼラード・S(?%) ├バゼラード・S ├サイドリング └エンジェルの真珠		□ルーンピアス(?%)	マナバルブ×1(?%)
❷	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	□基本攻撃 □ドレインマインド □サイレントスペル	●ククリ・S(?%) ├ククリ・S ├パワーパーム └エンジェルの真珠	-	□ティンカーリップ(?%)	-
❸	クイックシルバー【イービル/神聖/※a】	□基本攻撃 □サイレントスペル	●ハットチェット・S(?%) ├ハットチェット・S ├パワーパーム └エンジェルの真珠		□ライオンヘッド(?%)	-

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷❸

※a…頭は打撃、ほかのリムは切断

21-5 闇に脅える道 *Movement of Fear*

白銀の鍵

◆エアエレメンタルは倒して進もう

出現するモンスターはエアエレメンタル1体のみだが、無視して先へ進もうとすると『サンダーバーストLv.2』などで大ダメージを受けることがある。積極的に攻撃し、早めに倒してしまおう。秘石や属性魔法を使い、ウェポンの土の属性パラメータを強化すればより早く倒せる。敵へ安全に近づきたいなら、『インバリドスペル』を使っておくのを忘れずに。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	エアエレメンタルB【ファントム／土／打撃】	□ライトニングボウ □サンダーバーストLv.2			□マルドゥ クの秘環(?%)	

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶

21-6 幻影に立ち向った通路 *Facing Your Illusions*

白銀の鍵

◆壁沿いに歩いてトラップを回避

通路の中央にあるトラップ『ディアボロス』は、壁沿いを通れば踏まずにすむ。ただし、曲がり角の外側の壁ぎわには段差があって歩きにくいため、内側の壁に沿って進もう。そのさい、近づいてくるクイックシルバー2体は、HPがあまり高くないので、破魔石などでイービルの種族パラメータを強化したウェポンを使って、手早く倒したいところだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	クイックシルバー【イービル／神聖／※a】	□基本攻撃 □ドレインハート □サイレントスペル	●バゼラード・S(?%) ├バゼラード・S ├サイドリング └エンジェルの真珠		□ル[illegible]ピアス(?%)	マナバルブ×1(?%)
❷	クイックシルバー【イービル／神聖／※a】	□基本攻撃 □サイレントスペル □ディスペル	●ハットチェット・S(?%) ├ハットチェット・S ├パワ パーム └エンジェルの真珠		□ライオンヘッド(?%)	マナバルブ×1(?%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

※a…頭は打撃、ほかのリムは切断

21-7 闇に飲み込まれた坑道 *The Darkness Drinks*

白銀の鍵

◆地下街 西部へつづく部屋

南側の扉は地下街 西部『水門の補強に失敗した階段』(MAP 7-24)へつながっており、そこから黄金の鍵を取りに行くことができる。この部屋に出現するアースエレメンタルは、ほかの場所に現れるものと異なり『ガイアストライクLv.2』を使ってくるので、意外に手ごわい。属性魔法などでウェポンの風の属性パラメータを強化したり、『インバリドスペル』で魔法を無効化することによって対抗しよう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	アースエレメンタルB【ファントム／風／打撃】	□ヴァルカンランス □ガイアストライク Lv.2			□バロロコングの指輪(?%)	

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶

21-8 生き埋めの部屋 *Buried Alive*

◆貴重なアイテムが入手できる

部屋のスミに宝箱があるが、開ける前にファイアエレメンタルを倒しておこう。頭をDYING状態にして『フレイムスフィアLv.2』などを封じてしまえば、ラクに戦えるはずだ。宝箱のなかには、強力な攻撃魔法が修得できるグリモアとダマスクス製のウェポンが入っている。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ファイアエレメンタルB【ファントム／水／打撃】	□ファイアボール □フレイムスフィアLv.2			□タミュリスタング(?%)	

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶

AREA No.22

忘れられた坑道

Forgotten Passage

ライムストーン採掘のために造られた坑道。しかし、産出量が極端に少なかったため早々に閉鎖された。採掘坑としての役目を終えたあとは、犯罪者の収容所として使われていたらしい。

クリアへの道

【最初に訪れたとき】
1. 22-1 から探索を開始
2. 22-2 でダマスクスゴーレムを倒す
3. 22-4 にある宝箱から赤鉄の鍵を入手
4. 22-1 からレアモンデ砦へ

エリアの傾向と対策

2周目以降で黄金の鍵を手に入れたあとに訪れることが可能な場所。エリア自体はそれほど広くなく、構造も単純なので、モンスターへの対策さえしっかりと行なっておけば、それほど苦労せずに探索できる。出現するモンスターはわずか3種類、しかもイービル種族とドラゴン種族しかいないため、ウェポンには♥輝竜石と♥破魔石を両方とも装着しておきたい。

推奨アクセサリー ……………………………………アガレスの首輪
推奨秘石 ……………………………………♥輝竜石、♥破魔石

宝箱から得られるアイテム

宝箱A	宝箱B
●カデシュリング	●ディアドラの耳飾り
●♥雷神晶	●♥獣神晶
●聖母の霊薬×1	●聖母の霊薬×1
●赤鉄の鍵×1	

部屋名リスト

出現モンスター

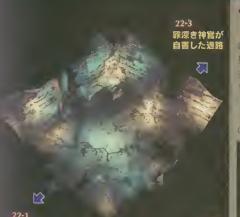
◆凡例

22-1 罪人の隠れ家への階段 *Stair to the Hidden Sinners*

◆坑道奥へとつづく階段

忘れられた坑道の入口となる階段。トラップはなく、モンスターも出現しない。この場所へ入った時点でHPやMPが減っているようなら、『罪無き人を殺めた広間』(MAP 22-2)でのダマスクスゴーレム戦に備えて、全回復させておくといいだろう。

22-2 罪無き人を殺めた広間 *Slaughter of the Innocent* BOSS

◆秘石と属性魔法を活用しよう

部屋に入ると、ダマスクスゴーレムとのバトルがはじまる。ダマスクスゴーレムはSTRが高いため、基本攻撃で与えられるダメージが低くなりがちだ。打撃系のウェポンに♥破魔石(もしくは♥聖闇晶)や♥ジンの琥珀などを装着し、さらに『ルフトアタッチ』を使ってから勝負に挑もう。『レイジングエイク』や『ケインファントム』といった、防御力無視の能力を持つチェインアビリティを使うのも有効。

◀背後へまわりこむように移動しつづければ、ダマスクスゴーレムはほとんど攻撃をしてこなくなる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
1	ダマスクスゴーレム【イービル／風／打撃】BOSS	基本攻撃 グラナイトパンチ	-	-	-	キュアリキッド×3(?%)

出現モンスターのパーティー構成：■初期状態…1　■1を倒して部屋を出たあと…出現しない

22-3 罪深き神官が自害した通路 *The Oracle will Sin No More*

◆混戦時はトラップに注意

ブラッドリザードが2体いるうえに、トラップがふたつ設置されている。攻撃のために敵へ近づこうとすると、トラップを踏んでしまうおそれがあるため、できれば部屋に入ってすぐに『マーク』を使っておきたい。ブラッドリザードは、攻撃してくるとき以外はアシュレイから逃げようとするので、1体ずつ壁ぎわに追いつめて倒していくといいだろう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●チャクマク・D(?%) ┣チャクマク・D ┣ヘヴィグリップ ┗ウンディーネの碧玉	●カセロルシールド・H(?%) ┣梟雄石 ┗タロスの長石	アーメット・H(?%) プレイトメイル・H(?%) 右ロンダンス・H(?%) 左ロンダンス・H(?%) ジャムボウタイプ・H(?%)	
❷	ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●フォチャート・D(?%) ┣フォチャード・D ┣フラメアポール ┗ノームの翠玉		バシニット・H(?%) フリュートメイル・H(?%) 右チルトグローブ・H(?%) 左チルトグローブ・H(?%) ジャムボウタイプ・H(?%)	

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

22-4 罪に服した騎士のアトリエ *Atelier of the Fallen Knight*

◆インプをサイレント状態にすること

最初に訪れたときはかならず扉をロックされ、インプ2体&ブラッドリザードとのバトルになる。攻撃魔法やマヒ効果を持つ『スタンクラウド』を封じるため、チェインアビリティ『ダルネスバインド』などを使ってインプをサイレント状態にしてしまうか、あらかじめ『インバリドスペル』を使っておきたい。なお、宝箱に入っている赤鉄の鍵は、アイアンメイデン Lv.2〜3へ行くために必要なアイテムだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●フォチャード・D(?%) ┣フォチャード・D ┣フラメアポール ┗ノームの翠玉	-	バシニット・H(?%) フリュートメイル・H(?%) 右チルトグローブ・H(?%) 左チルトグローブ・H(?%) ジャムボウタイプ・H(?%)	-
❷	インプ【イービル／神聖／切断】	基本攻撃 イクスプロージョンLv.2 スタンクラウド	-	-	-	ヴェラノストラム×1(?%)
❸	インプ【イービル／神聖／切断】	基本攻撃 ガイアストライクLv.2 スタンクラウド	-	-	-	ヴェラノストラム×1(?%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸

22-5 罪を償い罰を待った部屋 *Atone,and Await Retribution*

◆敵を倒さなくても宝箱の中身は回収できる

『罪に服した騎士のアトリエ』(MAP 22-4)と同様にブラッドリザードと2体のインプがいるが、この部屋では扉をロックされない。よって、敵を倒さずに宝箱の中身を回収することができる。そのさいは、インプからの攻撃魔法を無効化するために『インバリドスペル』を使っておくと安心だ。敵と戦う場合は、インプを2体ともサイレント状態にしたあとブラッドリザードを倒し、最後にインプを攻撃するといい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ブラッドリザード【ドラゴン／風／貫通】	基本攻撃	●チャクマク・D(?%) ┣チャクマク・D ┣ヘヴィグリップ ┗ウンディーネの碧玉	●カセロルシールド・H(?%) ┣梟雄石 ┗タロスの長石	アーメット・H(?%) プレイトメイル・H(?%) 右ロンダンス・H(?%) 左ロンダンス・H(?%) シャムホウタイプ・H(?%)	キュアリキッド×1(?%)
❷	インプ【イービル／神聖／切断】	基本攻撃 イクスプロションLv.2 スタンクラウド		-	-	
❸	インプ【イービル／神聖／切断】	基本攻撃 ラティウスLv.2 スタンクウウト		-		-

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸

Column セーブアイコンギャラリー③

何らかの事情でセーブデータが破壊されると、「ERROR」と書かれたアイコンが表示される。

AREA No.23

アイアンメイデン Lv.1

Iron Maiden B1

魔都のなかでもとくに異彩を放つ、謎多き迷宮。かつては拷問部屋として使われていた場所であり、ここで命を絶たれた罪人や異端者たちの怨念が、強力な魔物を呼び集めたと言われている。

クリアへの道

【最初に訪れたとき】

1. 23-1 から探索を開始
2. 23-2 でレイスを倒し、ドラセナの刻印を入手
3. 23-1 からレアモンデ砦へ

【ピラカンサの刻印入手後】

1. 23-2 でピラカンサの刻印を使って扉を開く
2. 23-4 でレイスを倒し、カルミアの刻印を入手
3. 23-11 でワイバーンナイトを倒し、宝箱の鍵を入手
4. 23-16 でアイアンゴーレムを倒し、クサギの刻印を入手

【2周目以降】

1. 23-21 で赤鉄の鍵を使って扉を開く
2. 23-22 で白鋼の鍵を使って扉を開く
3. 23-23 でワイバーンクイーンを倒し、アネモネの刻印を入手
4. 23-23 からアイアンメイデン Lv.2へ

エリアの傾向と対策

このエリアに出現するモンスターは強力な攻撃を仕掛けてくるものばかりで、一瞬の油断が命取りとなるケースが多い。また、探索範囲が広いにもかかわらず、ペンタグラムやコンテナがまったくないため、セーブができないという制限まで課せられている。慎重にいくなら、貴重なアイテムを入手するたびに引き返して、レアモンデ砦などでセーブを行なうといいだろう。なお、このエリアを探索しなくてもシナリオの進行に影響はない。

推奨アクセサリー……聖印の首飾り、ルーンピアス
推奨秘石……聖骸石、幻妖石

23-14
23-13
23-7
宝箱B
23-5
23-6
23-15
23-16
BOSS
アイアンゴーレム
23-17
宝箱C
23-9
23-8
23-10

出現モンスター

BOSS	アイアンゴーレム【イービル／風／打撃】……P.187
	ガーゴイル【イービル／土／貫通】……P.181
	シャドウ【イービル／風＆火＆土＆水／打撃】……P.186
	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】……P.181
	マミー【アンデッド／風＆神聖／切断】……P.164
	レイス【ファントム／神聖／切断】……P.179
BOSS	ワイバーンクイーン【ドラゴン／？／？】……P.202
BOSS	ワイバーンナイト【ドラゴン／物理／※a】……P.186

※a…頭と脚は打撃、首と胴は切断、尾は貫通

宝箱から得られるアイテム

宝箱A(要:[illegible]の[illegible])
- バラライカ・H
  - ダブルブレード・H
  - ブージタイプ
- ビッグハンマー・H
- ダオの月長石
- ？×1

宝箱C(要:アンロック)
- ソノラ・H
  - バスタードソード・H
  - パワーパーム
- ブローバー・H
- イフリートの紅玉髄
- ？×1

宝箱B(要:アンロック)
- ブルショット・H
  - ファランクス・H
  - ブージタイプ
- バゼラード・H
- ジンの琥珀
- ウァレーンス×1

宝箱D
- レッドバイキング・H
  - コラ・H
  - パワーパーム
- ポールアックス・H
- マリッドの藍玉
- ？×1

部屋名リスト

◆凡例

- ……通常の部屋
- ……白鋼の鍵を入手後に入れる部屋
- ……モンスターに扉をロックされる部屋
- ……ロックされた扉
- ……ピラカンサの刻印を入手後に入れる部屋
- ……モンスターがいる部屋
- ……パズルモードが起動する部屋
- ……他エリアへの出口
- ……赤鉄の鍵を入手後に入れる部屋
- BOSS……ボスモンスターがいる部屋
- ……扉
- ……宝箱

23-1 ケイジ The Cage

◆先へ進むならセーブを行なってから

アイアンメイデン全体の入口。Lv.2〜3へ行くときも、かならずここから入ることになる。この階段にはモンスターがいないので安心して進めるが、南側の扉の先では、部屋に入ると同時に扉をロックされ、かなり手ごわいモンスターに行く手をはばまれてしまう。事前にセーブしておくのを忘れずに。

23-2 カルドロン The Cauldron

◆レイスを倒せばドラセナの刻印が手に入る

はじめて訪れたときはかならず、モンスターに扉をロックされる。部屋に入ったら少しだけ前進して待ち、近づいてくるモンスターを順に倒していこう。ただし、レイスは強力な攻撃魔法を使ってくるので、サイレント状態にしてしまうか、事前に『インバリドスペル』を使っておきたい。ガーゴイルはレンジの広いウェポンがあれば簡単に倒せるが、持っていない場合はブレイクアーツや攻撃魔法で代用しよう。なお、ここから奥へと進めるようになるのは、廃坑第2階層を突破したあとだ。また、レイスを倒したときに手に入るドラセナの刻印を使えば、市街地 南部『アルアーノ通り』(MAP 11-5)の扉を開けて、廃坑第2階層を大幅にショートカットできるようになる。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	レイス【ファントム/神聖/切断】	ブラディマーダー ホルターカイスト ソリッドショック イクスプロションLv.2 サイレントスペル				マナバルブ×1(100%) 除霧のグリモア×1(100%) ドラセナの刻印×1(100%)
❷	ガーゴイル【イービル/土/貫通】	基本攻撃 ナミングフック	—			ヴェラバルブ×3(100%) 聖霧の祝福×3(100%)
❸	レイス【ファントム/神聖/切断】	ブラディマーダー ボルターカイスト スピリットサージ フティウスLv.2 サイレントスペル				閃光のグリモア×1(3%)
❹	レイス【ファントム/神聖/切断】	ブラディマーダー ホルターカイスト テスラブトペイン メテオインパクトLv.2 サイレントスペル				苦呪のグリモア×1(3%)
❺	ガーゴイル【イービル/土/貫通】	基本攻撃 ナミングフック				聖霧の祝福×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❷ ■❶❷❷を倒して部屋を出たあと…❸❹❺

23-3 ウッデン・ホース Wooden Horse

◆帰りはちょっとだけ頭を使う

南北の扉の位置に高低差がある部屋。南側へ向かうのはとくに難しくはないが、北側へ向かうときには、転がしキューブと持ち上げキューブを利用して段差をのぼらなくてはならない。Ⓐの位置に持ち上げキューブを置けるような状態にすればいいのだ。

23-4 スターベイジョン Starvation

LOCK ピラカンサの刻印

◆1回目のみ扉をロックされる

はじめて訪れたときは、レイスとマミーが出現するイベントシーンが挿入され、扉がロックされる。扉の前で待ち、レイス→マミーの順に倒していこう。このとき、レイスからはカルミアの刻印が手に入り、タイムアタックバトル·コース1に挑戦できるようになる。2回目以降に訪れた場合は扉がロックされないので、部屋に入ったと同時にまっすぐ走っていけば、敵の攻撃を受けずに通過することが可能だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	マミー【アンデッド/風&神聖/切断】	基本攻撃	●チャクマク·H(100%) ↖チャクマク·H ↑サリ・サグリップ	—	バルビューダ·H(0%) セグメンテータ·H(0%) 右ロンダンス·H(0%) 左プレイトグローブ·H(0%) フースカンプ·H(0%)	ヴェラバルブ×1(100%)
❷	マミー【アンデッド/風&神聖/切断】	基本攻撃	●シャムシール·H(100%) ↖シャムシール·H ↑ナ・クルカード	—	バルビューダ·H(0%) セグメンテータ·H(0%) 右ロンダンス·H(0%) 左プレイトグローブ·H(0%) フースカンプ·H(0%)	ヴェラバルブ×1(100%)
❸	レイス【ファントム/神聖/切断】	ブラディマーダ マインドブラスト イクスプロションLv.2 サイレントスペル				魔導師の霊薬×1(0.4%) 邪毒のグリモア×1(100%) カルミアの刻印×1(100%)
❹	レイス【ファントム/神聖/切断】	ブラディマーダ ボルターカイスト ソリッドショック イクスプロションLv.2 サイレントスペル	—	—	—	烈波のグリモア×1(3%)
❺	ダークスケルトン【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃	●スキアヴォーナ·H(6%) ↖スキアヴォーナ·H ↑サイドリング		バシニット·H(3%) スケールアーマー·H(3%) 右プレイトグローブ·H(3%) 左プレイトグローブ·H(3%) ボレインガード·H(3%)	ヴェラリキッド×1(6%)
❻	ダークスケルトン【アンデッド/神聖/打撃】	基本攻撃	●ボアスピア·H(6%) ↖ボアスピア·H ↑フラメアボール		バルビューダ·I(3%) スケールアーマー·B(3%) 右ロンダンス·H(3%) 左プレイトグローブ·H(3%) フースカンプ·H(3%)	ヴェラリキッド×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷❸ ■❶❷❸を倒して部屋を出たあと…❹❺❻

23-5 ブレスト・リッパー *The Breast Ripper*

◆どの道を行くべきか？

東側と西側の扉の先にはそれぞれ宝箱が置かれているが、西側のほうは宝箱の鍵がなければ開けられない。宝箱の鍵は、この部屋の南側の道を進んだ先で入手することが可能だ。

23-6 ブランクス *The Branks*

◆宝箱の鍵を持っていないのなら出直そう

部屋のスミにある宝箱には鍵がかかっているので、宝箱の鍵を手に入れるまでは訪れなくてもいい。宝箱の鍵を入手後に訪れたときは、宝箱を開ける前に敵を全滅させておきたいところだ。とくに、攻撃魔法を連発してくるシャドウは早めに倒すこと。

宝箱(要:宝箱の鍵)
- バラライカ・H
  - ダブルブレード・H
  - ブージタイプ
- ビッグハンマー・H
- ダオの月長石
- ？×1

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	ホアスピア・H(6%) ホアスピア・H フラメアボ［illegible］ル	—	ハルヒ［illegible］タ・H［illegible］ スケ［illegible］ルアーマー・B(3%) ロンタンス・H(3%) フレイトクロ［illegible］フ・H(3%) フ［illegible］スカンプ・H(3%)	ヴェラリキッド×1(6%)
❷	シャドウ【イービル／※a／打撃】	マインドブラスト ライトニングホウ サンタ［illegible］ハ［illegible］ストLv.2			—	雷空のグリモア×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

※a…風＆火＆土＆水

23-7 ウィール *The Wheel*

◆シャドウの攻撃魔法に注意せよ

シャドウとダークスケルトンを倒してから、宝箱を開けるようにしたい。シャドウが使ってくる攻撃魔法を『インバリドスペル』で無効化していけば、安全に戦うことができる。

宝箱(要:『アンロック』)
- ブルショット・H
  - ファランクス・H
  - ブージタイプ
- バゼラード・H
- ジンの琥珀
- ウァレーンス×1

23-5 ブレスト・リッパー

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	[illegible] ウォ［illegible］・H ランカススタイル	[illegible]	ハ［illegible］タ・H(3%) ス［illegible］・B(3%) ロンタンス・H(3%) フレイトクロ［illegible］フ・H(3%) フ［illegible］スカンプ・H(3%)	ヴェラバルフ×1(13%)
❷	シャドウ【イービル／※a／打撃】	マインドブラスト ヴァルカンランス カイアストライクLv2				磁踊のグリモア×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

※a…風＆火＆土＆水

23-8 ペア *The Pear*

◆北側へもどるのはひと苦労

巨大な縦穴によって道がさえぎられており、北側と西側は直接行き来することができない。よって、どこへ向かうにしても、かならず東側を経由することになる。北側から東側へ行くときは、木の足場から飛び降りればいい。また、東側から西側へ行くときは浮遊床に乗り、床が西側へ向かって移動しているあいだにジャンプして、穴を越えよう。そのほかのルートについては写真を参照のこと。

◀西側から東側へ行くときは、ジャンプして浮遊床にぶら下がる必要がある。写真の位置に押しキューブを運び、そこから跳べば成功しやすい。

▶東側から北側へ行くときは、木の足場の近くまでカウンター付き転がしキューブを動かし、その上からジャンプして足場にぶら下がろう

23-5 ブレスト・リッパー
23-10 ワーリギグ
23-9 ジュダス・クレイデル

23-9 ジュダス・クレイデル *The Judas Cradle*

宝箱(要:『アンロック』)
- ソノラ・H
  - バスタードソード・H
  - パワーパーム
- ブローバー・H
- イフリートの紅玉髄
- ？×1

◆宝箱はあとまわしに

魔法で鍵をかけられた宝箱は『アンロック』を使えば簡単に開けられるが、シャドウを倒さずに開けようとすると、強力な攻撃魔法を受けてしまう可能性がある。事前に属性魔法を使ってウェポンの属性パラメータ(どれでもOK)を強化しておき、部屋に入ったと同時に近づいてシャドウを倒してしまおう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	ノョテル・H(6%) ショテル・H サイトリンク	カセロルシールド・H(6%)	ハンニ［illegible］ト・B(3%) フリカンタイン・I(3%) フレイトクロ［illegible］フ・H(3%) ロンタンス・H(3%) シャムホウタイフ・I(3%)	ヴェラバルフ×1(13%)
❷	シャドウ【イ［illegible］ヒル／※a／打撃】	マイントブラスト ファイアボ［illegible］ル フレイムスフィアLv2			-	炎鎖のグリモア×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

a…風＆火＆土＆水

23-10 ワーリギグ *The Whirligig*

◆ダークスケルトンを無視すると危険

そのまま通過しようとすると、ダークスケルトンの攻撃を受けてしまうことが多い。2体とも、倒すかマヒ状態にしたあとで扉へと向かおう。なお、つぎに行く『スパニッシュ・ティコラー』(MAP 23-11)ではワイバーンナイトと戦うことになるので、この部屋でHPやリスクなどを回復させておくといい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●ファルシオン·H(6%) ┣↘ファルシオン·H ┗↑サイドリング	ヒーターシールド·H(6%)	バルビューダ·H(3%) スケールアーマー·H(3%) ロンダンス·H(3%) プレイトグローブ·H(3%) ポレインガード·H(3%)	キュアリキッド×1(6%)
❷	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●ミョルニール·H(6%) ┣↘ミョルニール·H ┗↑ランカススタイル		バルビューダ·H(3%) ブリガンダイン·H(3%) ロンダンス·H(3%) ジャムホウタイプ·B(3%)	マナバルブ×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

23-11 スパニッシュ・ティコラー *Spanish Tickler*

◆ワイバーンナイトから宝箱の鍵を入手

部屋に入るとワイバーンナイトとのバトルがはじまる。敵のふところに潜りこんで『ファイアブレス』を封じてしまえば、あとは物理の属性パラメータとドラゴンの種族パラメータを強化したウェポンで攻撃するだけで、さほど苦戦せずに勝てるはずだ。万全を期すのなら『ミゼラブルボディ』なども使っていこう。なお、ワイバーンナイトを倒せば宝箱の鍵が手に入るが、アイアンメイデン Lv.1～3の探索は、まだ先が長い。ここでレアモンデ砦へいったん引き返し、セーブをしてから探索を再開するのも手だ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ワイバーンナイト【ドラゴン／物理／※b】BOSS	基本攻撃 ファイアブレス				聖母の霊薬×1(100%) 宝箱の鍵×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない

※b 頭と脚は打撃、首と胴は切断、尾は貫通

23-12 ヘレティックス・フォーク *Heretic's Fork*

◆部屋の壁沿いに進めば安全だ

敵はダークスケルトン1体だけ。はじめのうちは横たわっているので、立ち上がる前に先制攻撃を仕掛けて倒してしまおう。なお、部屋を通過するときは、道の途中に隠されているふたつのトラップを踏まないように、壁に沿って進むこと。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●バルブリガン·H(6%) ┣↘バルブリガン·H ┗↑ランカススタイル		バシニット·H(3%) スケールアーマー·H(3%) プレイトグローブ·H(3%) プレイトグローブ·H(3%) ポレインガード·H(3%)	ヴェラバルブ×1(13%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶

23-13 チェア・オブ・スパイクス *The Chair of Spikes*

LOCK

◆倒す順番さえ押さえておけば楽勝

最初に訪れたときはかならず、モンスターに扉をロックされる。まずは、部屋に入ったら少し前に進み、近くへテレポートしてきたレイスを倒す。ダークスケルトンを倒すのは、そのあとだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	レイス【ファントム／神聖／切断】	ブラディマーダー ポルターガイスト スピリットサージ ラティウスLv.2 サイレントスペル				修道僧の秘薬×1(19%)
❷	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●ミョルニール·H(6%) ┣↘ミョルニール·H ┗↑ランカススタイル		バルビューダ·H(3%) ブリガンダイン·H(3%) ロンダンス·H(3%) ジャムボウタイプ·B(3%)	天使の微笑み×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成 ■初期状態…❶❷

23-14 ブラディング *Blooding*

◆隣り合わせのトラップに注意

敵を避けて『ブーティケンズ』(MAP 23-15)へ向かうときや、南側の扉から入ってきて何気なく前へ進んだときに、連続してトラップを踏んでしまうことが多い。その直後にダークスケルトンに襲われると非常に危険なので、南側の扉付近では壁に沿って移動すること。より安全に進みたいなら、『マーク』や千里眼晶を使って、トラップの場所が見えるようにしておくといいだろう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	ダークスケルトン【アンテッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●ショテル・H(6%) ショテル・H サイドリング	カセロルシールド・H(6%)	ハシ[illegible]ト・B(3%) ブリカンダイン・I(3%) ブレイトグローブ・H(3%) ロンダンス・H(3%) シャムボウタイプ・I(3%)	

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶

23-15 ブーティケンズ *Bootikens*

◆マグネット付き持ち上げキューブの特性を活かせ

南側の扉へ向かうときは、断崖の下へ飛び降りるだけでいい。ただし、南側の扉を抜けるとアイアンゴーレムとのバトルが待ち受けているので、扉の先へ行く前にHPなどを回復させておこう。一方、南側から北側へ移動するときは、マグネット付き持ち上げキューブを利用しなければならない。同じ色のキューブを重ねるとキューブひとつ分のスペースを空けて浮き上がること、浮き上がっているキューブも持ち上げられること、このふたつがポイントだ。

キューブパズルの解法 ➡P.453

◀この位置に青いキューブがある。これをうまく利用しなければ、北側へのぼるための足場を作ることはできない。

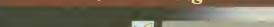
23-16 バリアル *Burial*

◆アイアンゴーレムは風属性に弱い

部屋に入ると同時にアイアンゴーレムが現れて、そのままバトルに突入する。『ルフトアタッチ』でウェポンの風の属性パラメータを強化したうえで、敵に『ミゼラブルボディ』を使っておくと、バトルを有利に進められるはずだ。アイアンゴーレムを倒せば、タイムアタックバトル・コース2に挑戦するために必要な、クサギの刻印が手に入る。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	シールド	アーマー	落とす道具
❶	アイアンゴーレム【イーヒル／風／打撃】BOSS	基本攻撃 クラナイトパンチ		…		クサギの刻印×1(100%) 竜騎兵の霊薬×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない

23-17 バーニング *Burning*

◆キューブを利用すれば確実に渡れる

東側から浮遊床に跳び移る場合は、Ⓐの位置から直接ジャンプすると速いが、確実性を高めるのならキューブを利用しよう。押しキューブをⒶの位置まで運び、その上からジャンプすればいいのだ。なお、西側の扉の近くにはトラップ『テラスラスト』がある。浮遊床から降りるときや、西側の扉からこの部屋に入ってきたときは、踏まないように注意。

キューブパズルの解法 ➡P.453

◀このように押しキューブを足場にすれば、浮遊床へのジャンプも簡単になる。

23-18 クレンジング・ザ・ソウル *Cleansing the Soul*

◆モンスターが近くにくるのを待とう

扉の近くで待っていれば、モンスターのほうから近づいてくる。レイスがテレポートしてきたら最優先で倒し、そのあとにダークスケルトンを攻撃しよう。この手順なら、レイスから攻撃魔法を受ける危険性が少なくなる。なお、西側の扉の先には、強力な攻撃魔法を使うシャドウがいるので、この部屋でバトルの準備をしておくこと。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	レイス【ファントム／神聖／切断】	特ブラディマーダー 特ボルターガイスト 魔デスラブトペイン 魔メテオインパクトLv.2 魔サイレントスペル	—	—	—	天使の微笑み×1(19%)
❷	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●タバール・H(6%) └タバール・H └ヘヴィグリップ	カイトシールド・H(6%)	頭バルビュ ダ・H(3%) 胴ブリガンダイン・H(3%) 右ロンダンス・H(3%) 脚ジャムボウタイプ・B(3%)	ヴェラルート×1(19%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

23-19 ダッキング・ストゥール *The Ducking Stool*

◆モンスターを倒してからアイテムを入手

部屋に入ったら、攻撃魔法を使われる前にシャドウを倒してしまいたい。いずれかの属性魔法でウェポンの属性パラメータを上げたり、万一に備えて『インパリドスペル』を使っておけば、バトルを有利に進められるだろう。ダークスケルトンは、シャドウを倒したあとに始末する。宝箱を開けるのは、さらにそのあとだ。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●ボアスピア・H(6%) └ボアスピア・H └フラメアポール	—	頭ハルヒュ ータ・I(3%) 胴スケールアーマー・B(3%) 右ロンダンス・H(3%) 左ブレイトクロ フ・H(3%) 脚フースカンプ・H(3%)	聖者の秘薬×1(3%)
❷	シャドウ【イービル／※a／打撃】	特マインドブラスト 魔アクアブラスト 魔アヴァランチLv.2	—	—	—	瀑布のグリモア×1(3%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

※a…風＆火＆土＆水

23-20 ギャロット *The Garrotte*

◆通過するだけの部屋

トラップはなく、モンスターもいない安全な場所。先へ進む前に、ここでHPやリスクなどを回復させたり、装備を整えておくといいだろう。

◀西側の扉の先にはレイスがいる。慎重に進むなら、この部屋で『インパリドスペル』を使っておくのも手だ。

23-21 ハンギング *Hanging*

◆1周目での探索はここまで

南側の扉にかけられている赤鉄の鍵は、2周目以降に入手できるアイテムなので、1周目で探索できるのはこの部屋までとなる。また、2周目以降の場合でも、赤鉄の鍵のほかに白鋼の鍵を手に入れていなければ、南側の扉をくぐってもその先で進めなくなってしまう。両方の鍵を入手してから進むようにしよう。

◀ここに出現するレイスも、これまでと同じ戦法で対処可能。部屋に入ったら少し前進して待ち、テレポートしてきたところを攻撃すればいい。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備			落とす道具
			ウェポン	シールド	アーマー	
❶	レイス【ファントム／神聖／切断】	特ブラディマーダー 特ボルターガイスト 魔ソリッドショック 魔イクスプロションLv.2 魔サイレントスペル	—	—	—	羽虫の薬酒×1(19%)
❷	ダークスケルトン【アンデッド／神聖／打撃】	基本攻撃	●スキアヴォ ナ・H(6%) └スキアヴォーナ・H └サイドリング	—	頭バシニット・H(3%) 胴スケールアーマー・I(3%) 右ブレイトグローブ・H(3%) 左ブレイトグローブ・H(3%) 脚ボレインガード・H(3%)	ヴェラノストラム×1(6%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶❷

23-22 インペイルメント *Impalement*

PUZZLE 赤鉄の鍵

◆どうやって段差をのぼる？

マグネット付き持ち上げキューブがいくつも積み上げられている部屋。南側の扉へ向かうときは段差の上から飛び降りるだけで簡単にたどり着けるが、問題は北側の扉へ向かうとき。マグネット付き持ち上げキューブを動かすことはできないので、どこに向かってジャンプするかが突破のカギとなる。地形やキューブの位置をよく見て、ジャンプ先を探そう。

キューブパズルの解法 ➡P.453

◀たくさんのキューブが積み上がっているが、これらを動かすことはできない。足場にするキューブも、ほんの一部だ。

23-23 ノッティング *Knotting*

BOSS 白鋼の鍵

◆ワイバーンナイトよりも弱点は多い

部屋に入ると、ワイバーンクイーンとのバトルに突入する。チェインアビリティは命中しにくいものの、属性パラメータが全般的に低いので、属性魔法を使ってウェポンの属性パラメータを強化し、基本攻撃でダメージを与えていくのが効果的だ。ワイバーンクイーンを倒せば、南側の扉からアイアンメイデン Lv.2へ行けるようになる。その先では貴重なアイテムを複数入手できるので、たとえ面倒でも、扉をくぐる前にいったんレアモンデ砦まで引き返し、コンテナで所持アイテムの整理をしておこう。

	出現モンスター名	使用攻撃	装備 ウェポン	装備 シールド	装備 アーマー	落とす道具
❶	ワイバーンクイーン【ドラゴン／？／？】BOSS	基本攻撃 ファイアブレス	-		-	賢者の霊薬×1(100%) アネモネの刻印×1(100%)

出現モンスターのパーティー構成　■初期状態…❶　■❶を倒して部屋を出たあと…出現しない

SECRET AREA

アイアンメイデン Lv.2&Lv.3

……… Iron Maiden B2&B3 ………

"真実を知る者"のみが探索することを許される、魔都レアモンデの最深部。いまだに詳細が解明されていない、この最大最後の謎へと挑む者のために、探索の指針を与えよう。

アイアンメイデンはLv.1～3の3層構造になっている。Lv.1の最深部にあたる『ノッティング』(MAP 23-23)の南側の扉をくぐった先には、さらに難度の高いLv.2とLv.3が存在するのだ。

Lv.2は、どの部屋も薄暗くて見通しが悪く、襲ってくるモンスターも強敵ぞろい。さらに、同じような構造の部屋が複雑なつながりかたをしているにもかかわらず、結界が張られているために、全体マップで部屋の配置を確認することができない。一方のLv.3は、部屋数が少なく迷う要素もないが、訪れた早々に手ごわいボスモンスターとのバトルが待ち受けている。バトルの準備を整えておかないと、ゲームオーバーになる可能性が非常に高いのだ。

また、ペンタグラムとコンテナが設置されていないため、セーブしたいときはLv.1の入口まで引き返すか、Lv.3を突破する以外に方法がない。よって、Lv.2&Lv.3は、つねに『インバリドスペル』を使っておくなどして、いつも以上に慎重に探索したほうがいいだろう。なお、Lv.3を抜けると、レアモンデ砦『兵士が戦場に急いだ宿舎』(MAP 10-1)に出るが、そこからLv.3にもどることは不可能だ。

◀Lv.2やLv.3で出現するモンスターはどれも手ごわいが、非常に貴重なアイテムを落とすこともある。

出現モンスター

※a…胴は貫通、ほかのリムは切断

アイアンメイデン Lv.2&Lv.3で手に入る刻印

- ●バーベナの刻印×1
- ●シラーの刻印×1
- ●マリルドの刻印×1
- ●ガーベラの刻印×1
- ●トラノオの刻印×1

アイアンメイデン Lv.2を突破せよ！

ひとたび迷うと脱出が困難になるアイアンメイデン Lv.2は、以下の方法で突破を目指そう。

Lv.2に入ったら、まずはひたすら前進していく(視点を回転させると向きがわからなくなってしまうので注意)。進むにつれて、部屋がだんだん暗くなっていくが、そのうちにやや明るめの十字路に出る。そこから隣の十字路へ行ったとき、その場所が前にいた十字路よりも明るかったら、正しいルートを進んでいる証拠だ。もし行った先の十字路が赤い光に包まれていたら、まちがった道を進んだということなので、引き返してほかの道へ向かおう。これをくり返していけば、Lv.3への入口にたどり着けるはずだ。

なお、一度でもLv.3に入ると、Lv.2に張られていた結界が解けるため、全体マップで現在地や部屋のつながりを確認できるようになる。Lv.2を完全踏破したいのなら、まずはLv.3を目指し、結界を解いてから探索するといいだろう。ただし、部屋同士のつながりは複雑なので注意すること。

◀このような十字路に出たら、道をまちがえているということ。すぐに引き返そう。ちなみに、Lv.3への出口がある十字路から1回南へ進んだあと北へ進みつづければ、Lv.2の入口にもどれる。

妖精の羽を使わずにパズルモードを制覇しよう!

レアモンデ内の18ヵ所に点在しているパズルモードでは、妖精の羽を使えば簡単に最高ランクの評価を得ることができる。しかしここでは、あえて妖精の羽を使わず、頭脳と肉体の限界に挑戦してみよう。

パズルモードとは?

パズルモードとは、特定の部屋を通過するのに要した時間を競うモードのこと。パズル性&アクション性が強いため、短時間で部屋を通過して高い評価を得るには、ムダのない動きが要求されるのだ。

パズルモードを起動させるには、該当する部屋を特定のルートで通り抜けたあと、同じ入口から部屋に入り直せばいい。右の例で言えば、まず赤いルートのようにMAP 17-7→17-13→17-14と進む。これで起動条件が満たされ、そのあとに、再度同じ入口からMAP 17-13に入れば、パズルモードが起動するわけだ(青いルートのように、該当する部屋を別のルートで通り抜けても、パズルモードは起動しない)。

ちなみに、18ヵ所それぞれのパズルモードには、何度でも挑戦することができる。ただし、たとえ好記録を出したとしても、そのタイムや評価がセーブデータに記録されることはない。

◆パズルモードを起動させる手順◆

❶パズルモードが発生する部屋を、特定のルートで通り抜ける
❷オプション画面の「パズルモードの設定」をONにした状態で、❶のルートと同じ入口から部屋に入る

例:ライムストーン運搬溝の場合

◆パズルモードの流れ◆

部屋に入った瞬間に、パズルモードが起動してアベレージタイム(クリアの目標時間)が表示される。ここで●ボタンを押せば、タイムカウントがはじまり、パズルモードがスタート。規定の出口に着くとクリアとなり、かかった時間とランクが表示される(ほかの場所から部屋を出た場合はギブアップとなる)。

パズルモード起動

▲起動時には「進化しないと死が!!」という警告文が出現。

パズルモード中

▲パズルモードがはじまったら、すばやく出口へ向かおう。

クリア

▲規定の出口に着くと、時間に応じたランクが表示される。

ギブアップ

▲規定の出口以外に行くと、臆病者呼ばわりされて終了。

進化ランクについて

パズルモードをクリアすると、クリアまでにかかった時間と、その部屋に設定されているアベレージタイムとの差に応じて、右表のような16段階の進化ランクが表示される。アベレージタイム以内の時間でクリアすると最高ランクになり、以降はアベレージタイムから2秒遅れるごとにランクが下がっていく。ちなみに、この進化ランクは生物の進化過程をモチーフにしており、クリアまでの時間が短ければプレイが進化していると判定され、より高等な生物の名前になるわけだ。なお、『テレポート』を利用して、パズルモードが起動する部屋へ行くときは、下表に書かれている部屋に移動するといい。

最高ランク
リトルグリーンマン

◀背の低い、緑色の肌をした宇宙人のこと。人間よりも高等?

最低ランク
ゲームデザイナー

▶最低ランクがこの名前になっているのは、松野氏の遊び心。

進化ランクリスト

ランク	ランク名	アベレージタイムからの経過時間
1	LITTLE GREEN MAN リトルグリーンマン【異星人】	(アベレージタイム以内にクリア)
2	HOMO SAPIENS ホモサピエンス【人類】	+0"01~2"00
3	NEANDERTHAL ネアンデルタール人【類人猿】	+2"01~4"00
4	BABOON バブーン【アフリカの猿】	+4"01~6"00
5	FRENCH POODLE フレンチ・プードル【愛玩犬】	+6"01~8"00
6	PREGNANT YAK 妊娠したヤク【チベットの牛】	+8"01~10"00
7	CAPYBARA カピバラ【最大のげっ歯類】	+10"01~12"00
8	PLATYPUS カモノハシ【原始的なほ乳類】	+12"01~14"00
9	DODO BIRD ドードー鳥【絶滅した鳥類】	+14"01~16"00
10	HORNY TOAD ツノガエル【両生類】	+16"01~18"00
11	DUNG BEETLE フンコロガシ【昆虫】	+18"01~20"00
12	SCALLOP ホタテ貝【貝類】	+20"01~22"00
13	SEA SLUG ナマコ【棘皮動物】	+22"01~24"00
14	PROTOZOA 原生動物【単細胞生物】	+24"01~26"00
15	AMINO ACID アミノ酸【有機化合物】	+26"01~28"00
16	GAME DESIGNER ゲームデザイナー【創造主】	+28"01以上

※タイムカウントは59分59秒99(59'59"99)で停止する

パズルモードが起動する部屋と最寄りのペンタグラム

パズルモードが起動する部屋	最寄りのペンタグラムがある部屋
2-10 流血の廊下	2-12 枯れた霊泉の広間
6-9 協力が功を奏した鉱脈	6-2 命運の分かれ路
6-18 ハイエナ達との衝突の場所	6-14 暗闇と迷信の坑道
13-2 転身の坑道	13-5 契約を交わす部屋
13-28 地下の生物に驚いた通路	7-16 崩壊した商店街
17-13 夢見た者達が登った場所	17-3 鉱物を運んだ坑道
17-17 労働者が炎を囲んだ通路	17-16 命を売った通路
17-24 塵が舞う物資の坑道	17-20 地底への道
17-26 心ない者たちの坑道	18-1 闇が生まれた聖地
18-3 闇を受け入れた者の場	18-1 闇が生まれた聖地
18-5 希望を怨んだ死者の霊場	18-1 闇が生まれた聖地
14-10 ギルギット家	14-4 工房-ジャンクション
19-28 狂気の旋律に合わせて踊った部屋	19-32 聖戦の間
23-3 ウッデン・ホース	11-2 バルダマン城門前
23-8 ペア	11-2 バルダマン城門前
23-15 ブーティケンズ	11-2 バルダマン城門前
23-17 バーニング	11-2 バルダマン城門前
23-22 インペイルメント	11-2 バルダマン城門前

リトルグリーンマンへの道

パズルモードで「リトルグリーンマン」のランクを得るには、アシュレイの移動に関するこまかなシステムを理解しておく必要がある。なかでも、以下の情報＆テクニックを知っておけば、確実にタイムを短縮できるはずだ。

初級者編 基本動作について

- ●パズルモード開始時に●ボタンを押すとき、最初に移動する方向へキーを入力しておく。
- ●移動するときは、部屋の向きに対してまっすぐに移動できるデジタル入力（方向キー）を活用する。
- ●スタートボタンで主観視点に変え、その状態で視点を調整することにより、身体の向きを一瞬で変更する。
- ●移動操作が難しいと感じたときには、視点を回転させて、操作しやすい向きを探してみる。
- ●妖精の羽を使い、クイック状態になって移動速度を速める。

中級者編 段差やキューブについて

- ●1ブロック分の高さをのぼるときは、よじ登りをせずに、ジャンプで跳び乗る。【写真A】
- ●1.5～2.5ブロック分の高さをのぼるときは、ジャンプしてからよじ登る。【写真B】
- ●2ブロック分以上の高さから下りる場合、歩いて（走って）いくと段差の手前で一瞬停止してしまうため、ジャンプして下りる。【写真C】
- ●移動している浮遊床からジャンプするときは、慣性を考慮して目標点を変える。【写真D】
- ●キューブは、少し離れた位置からでも持ち上げたり押したりできるので、キューブへ隣接する前に⊗ボタンを押す。【写真E】

上級者編 ハイテクニック「ずらし跳び」について

- ●ジャンプ中に、ほんの一瞬だけ方向転換をすれば、通常の飛距離をたもちつつ、1ブロック分隣の場所へ跳び移ることができる。アナログスティックを使うとやりやすい。【写真F】

◀ずらし跳びの操作は非常に難しいが、成功時の見返りは大きい。MAP 17-26だと、アベレージタイムから約29秒も短縮できるのだ。

参考写真

全パズルモード 最短解法集

妖精の羽を使わずに、できるかぎり高いランクを得るための手順を解説しよう。初心者のためにも基本的な解法も併記したので参考にしてほしい。

最短解法集の見かた

パズルモードの起動ルート パズルモードの起動条件となるルート。上の部屋から下の部屋へ一度抜ければ、以降はパズルモードが起動する。

エリア名 パズルモードに挑戦できる部屋があるエリアの名前。

部屋番号＆部屋名 パズルモードに挑戦できる部屋の部屋番号と部屋名。

最速手順＆基本手順 妖精の羽を使わずに最速タイムを狙う手順と、確実にクリアするための基本的な手順。文中の記号は図中のものと対応している。

アベレージタイム＆本書スタッフのタイム その部屋のアベレージタイムと、本書スタッフによる参考タイム。

部屋の図 部屋内の簡略図。入口から出口へ抜ければクリアとなる。

廃坑 第1階層

6-17 鉱石の精錬所

6-18 ハイエナ達との衝突の場所

6-19 狙い過ぎた者達の坑道

アベレージタイム 00'06"00
本書スタッフのタイム 00'06"81

最速手順 (⟶)
①浮遊床に跳び乗り、そこから向かい側へ跳ぶ
②積み上がっているキューブⒶⒷⒸのなかの1個を壊す
③キューブⒹの上へ跳び乗り、そこから跳んで出口へ

基本手順 (⟶)
●上記①の前に、キューブⒺⒻを【最終配置】の位置に運び、浮遊床の上に跳び乗る
●上記②のときに、キューブⒶⒷⒸを3個とも壊したあと、キューブⒹを東に2回押して【最終配置】の形にする

廃坑 第2階層

13-1 暗闇の通路

13-2 転身の坑道

13-3 サイコロで人生を決めた通路

アベレージタイム 00'13"00
本書スタッフのタイム 00'16"48

最速手順 (⟶)
①キューブⒶを東へ落としたあと、キューブⒹの上(南端)でキューブⒷを破壊し、破壊後の落下中に南方向へキー入力をしてキューブⒶの上に下りる
②キューブⒸⒹを【最終配置】の位置に積む
③キューブⒹの上からずらし跳びで浮遊床に跳び乗り、そこから跳んで出口へ

基本手順 (⟶)
●上記②のときに、キューブⒸⒹをaの位置(1ブロック東側)に積む

廃坑 第2階層

13-27 暗闇の中での食事場

13-28 地下の生物に驚いた通路

7-16 崩壊した商店街(地下街 西部)

アベレージタイム 00'06"00
本書スタッフのタイム 00'05"99

最速手順 (⟶)
①ジャンプして飛び降りる
②浮遊床が南方向へ移動しているうちに跳び乗り、そのままキューブⒶへ跳び移る
③キューブⒶの上から跳んで(このとき天井に頭をぶつける)出口へ

基本手順 (⟶)
●上記②で浮遊床に乗るときは、aの位置からタイミングをはかって東へ歩く(ジャンプの必要はない)
●上記②でキューブⒶに跳び移るときは、南北に動く浮遊床が北側から南寄りに移動してきたときにジャンプする。また、浮遊床からジャンプする前に、あらかじめレンジの広いウェポンでキューブを破壊しておくと、跳び移るのがラクになる

ライムストーン運搬満

17-7 鉱石を見ぬまま倒れた通路

17-13 夢見た者達が登った場所

17-14 罪人が生計を立てた階段

アベレージタイム 00'10"00
本書スタッフのタイム 00'09"44

最速手順 (⟶)
①aからbの位置に跳び移る
②キューブⒶをキューブⒷの上に積んで【最終配置】の形にする
③浮いているキューブⒶの上へ跳び乗り、そこから跳んで出口へ

基本手順 (⟶)
●上記①のときに、キューブⒸを【最終配置】の位置に運んだあと、キューブⒸの上から北東へ跳ぶ(方向キーは北東方向に入力したまま)

ライムストーン運搬満

17-16 命を売った通路

17-17 労働者が炎を囲んだ通路

17-19 拷問が繰り返された会合所

アベレージタイム 00'10"00
本書スタッフのタイム 00'07"74

最速手順 (⟶)
①aからbの位置に跳び移る
②積み上がっているキューブのうち、キューブⒶⒷⒸを破壊して(下から3段目のキューブを狙っていく)【最終配置】の形にする
③キューブⒹの上へ跳び乗り、そこから跳んで出口へ

基本手順 (⟶)
●上記①のときに、キューブⒺを【最終配置】の位置に運び、その上にキューブⒻを積んだあと、浮いているキューブⒻの上から南東方向へ跳ぶ(方向キーは南東方向に入力したまま)

ライムストーン運搬満

17-25 日料が金で支払われた広間

17-24 塵が舞う物資の坑道

17-23 物語が語り継がれた通路

アベレージタイム 00'11"00
本書スタッフのタイム 00'10"93

最速手順 (⟶)
①aの位置から浮遊床の上へ跳び乗り、そこから向かい側へ跳ぶ
②キューブⒶを南に1回転がして落とす
③キューブⒷを東に2回転がして【最終配置】の形にする
④キューブⒷの上へ跳び乗り、そこから跳んで出口へ

基本手順 (⟶)
●上記①のとき、キューブⒸの上から浮遊床へ跳び乗る

ライムストーン運搬場

17-25 日料が金で支払われた広間

17-26 心ない者たちの坑道

18-1 闇が生まれた聖地(キルティア神殿)

アベレージタイム 00'35"00
本書スタッフのタイム 00'05"39

最速手順

①ⓐの位置からずらし跳びで出口へ

基本手順

● ①キューブⒶを北に、キューブⒷを南に押したあと、キューブⒸを東に1回、キューブⒹを南に2回転がして【途中経過1】の形にする
②キューブⒷを東に1回→北に1回→東に5回→北に3回→東に1回押して【途中経過2】の形にする
③キューブⒷを東に2回→北に2回(落とす)→西に2回(落とす)→北に3回→西に1回押して【最終配置】の形にしたあと、その上から跳んで出口へ

【初期配置】【途中経過1】【途中経過2】【最終配置】

…押しキューブ
…まさつ無し押しキューブ
…カウンター付き転がしキューブ

キルティア神殿

18-2 約束の民が集う祈りの広間

18-3 闇を受け入れた者の場

18-4 絶望を掲げた古代の礼拝室

アベレージタイム 01'12"00
本書スタッフのタイム 01'11"29

最速手順

①東へ跳んで穴を越える
②キューブⒶを西に1回、キューブⒷを北に1回押して落としたあと、キューブⒸの上でキューブⒸを破壊する
③キューブⒹを南に3回押したあと、キューブⒶを破壊する
④キューブⒺを東に1回、キューブⒹを南に2回、キューブⒻを東に1回押して【途中経過1】の形にする
⑤キューブⒹを東に3回、キューブⒻを北に3回(落とす)、キューブⒹを東に1回、キューブⒺを北に5回押して【途中経過2】の形にする
⑥キューブⒻを北に5回押し、キューブⒹを西に1回→北に4回押す
⑦キューブⒺを東→北→西と1回ずつ押す
⑧キューブⒺを北に2回押して【最終配置】の形にする
⑨キューブⒺの上へ跳び乗り、そこから跳んで出口へ

基本手順

●上記⑧のときに、キューブⒺを北に4回押して【最終配置】の形にする

【初期配置】【途中経過1】【途中経過2】【最終配置】

…押しキューブ

キルティア神殿

18-2 約束の民が集う祈りの広間

18-5 希望を怨んだ死者の霊場

18-6 光を恐れた者の広間

アベレージタイム 00'38"00
本書スタッフのタイム 00'37"89

最速手順

①キューブⒶを北に1回→キューブⒷを北に2回→西に1回、キューブⒶを東→南に1回ずつ転がす
②キューブⒸを東→北→東に押したあと、キューブⒹを北に1回押す
③キューブⒹの上へ跳び乗り、そこから高台へ跳んで、東側へ飛び降りる
④キューブⒺを北に1回→西に2回転がし、キューブⒻを北に1回押して【最速手順最終配置】の形にする
⑤キューブⒻの上へ跳び乗り、そこからずらし跳びで出口へ

基本手順

● ①上記の方法で東側へ飛び降りたあとに、キューブⒺを西に1回転がす
②キューブⒻを東に1回、キューブⒼを北に1回、キューブⒽを西に押す
③キューブⒼを北に2回、キューブⒾを西に押したあと、キューブⒺを【基本手順最終配置】の位置まで押す
④キューブⒻを北に3回押し、その上から跳んで出口へ

妖精の羽を使う手順

●妖精の羽を使用後、【妖精の羽を使うルート】の要領で「キューブⒹの上から跳んで高台へ→東側へ飛び降りる→キューブⒻの上からずらし跳びで出口へ」移動する

【初期配置】【最速手順最終配置】【基本手順最終配置】【妖精の羽を使うルート】

…押しキューブ
…まさつ無し押しキューブ
…カウンター付き転がしキューブ
…マグネット付き持ち上げキューブ(青)
…マグネット付き持ち上げキューブ(赤)

市街地東部

14-3 クリムナード通り

14-10 ギルギット家

14-9 空中廊下カルメス

アベレージタイム 00'18"00
本書スタッフのタイム 00'09"49

最速手順

①ⓐの位置からずらし跳びで出口へ

基本手順

● ①キューブⒶを北に1回押して落とし、キューブⒷを破壊したあと、キューブⒸを西に1回押して【途中経過】の形にする
②キューブⒹを破壊したあと、キューブⒺを東→北に、キューブⒸを北に、キューブⒻを西に押して【最終配置】の形にする
③キューブⒻの上から跳んで出口へ

【初期配置】【途中経過】【最終配置】

…押しキューブ
…まさつ無し押しキューブ
…宝箱

大聖堂2階

19-13 聖なる誓約が破られた罪悪の広間

19-28 狂気の旋律に合わせて踊った部屋

19-29 不治の病が伝染した失望の部屋

アベレージタイム 00'17"00
本書スタッフのタイム 00'15"80

最速手順 (⟶)
①キューブⒶを南→西に1回ずつ押す
②キューブⒷを東に押して落とす
③キューブⒸを南に2回押して【最終配置】の形にする
④キューブⒸの上へ跳び乗り、そこからずらし跳びで出口へ

基本手順 (⟶)
●上記③のあとに、キューブⒸを南→東→南に1回ずつ押して【最終配置】の形にする

アイアンメイデンLv1

23-4 スターベイジョン

23-3 ウッデン・ホース

23-2 カルドロン

アベレージタイム 00'16"00
本書スタッフのタイム 00'15"72

最速手順 (⟶)
①キューブⒶを東に3回→北に1回転がしたあと、キューブⒷを西に1回転がす
②キューブⒸをaの位置に運び、【最終配置】の形にする
③キューブⒸの上へ跳び乗り、そこから跳んで出口へ

基本手順 (⟶)
●上記②のときに、キューブⒸをbの位置(1ブロック西側)に運ぶ

アイアンメイデンLv1

23-5 ブレスト・リッパー

23-8 ペア

23-10 ワーリギグ

アベレージタイム 00'05"00
本書スタッフのタイム 00'05"13

最速手順 (⟶)
①【ルート】の要領で移動し、浮遊床の上に飛び降りる
②浮遊床が南西方向へ動き出したら、aの位置へ跳んで出口へ

基本手順 (⟶)
●上記①のときに、【ルート】の要領で浮遊床の上に乗る

アイアンメイデンLv1

23-16 バリアル

23-15 ブーティケンズ

23-14 ブラディング

アベレージタイム 00'18"00
本書スタッフのタイム 00'17"77

最速手順 (⟶)
①キューブⒹの上へ跳び乗り、そのままキューブⒶの上へ下りる
②キューブⒸをキューブⒶの上に積んで浮かせる
③キューブⒹをキューブⒷの上に積んで【途中経過】の形にする
④キューブⒸをキューブⒹの上に積んで【最終配置】の形にしたあと、キューブⒸの上へ跳び乗り、そこからずらし跳びでaの位置へ跳んで出口へ

基本手順 (⟶)
●上記④のときに、キューブⒸを【初期配置】でキューブⒹがあった位置に運び、キューブⒹをキューブⒸの上に積んで【最終配置】の形にする。そのあと、キューブⒹの上からbへ跳んで出口へ

アイアンメイデンLv1

23-16 バリアル

23-17 バーニング

23-18 クレンジング・ザ・ソウル

アベレージタイム 00'05"00
本書スタッフのタイム 00'05"41

最速手順 (⟶)
①aの位置まで最速で移動すると浮遊床がもっとも下降しているので、浮遊床へ跳び移り、そこから西側へ跳んで出口へ

基本手順 (⟶)
●上記①のときに、キューブⒶを南に1回→西に1回→南に3回押して【最終配置】の形にしたあと、キューブⒶの上から浮遊床へ跳び移る

アイアンメイデンLv1

23-23 ノッティング

23-22 インペイルメント

23-21 ハンギング

アベレージタイム 00'05"00
本書スタッフのタイム 00'05"03

最速手順 (⟶)
①【ルート】の要領でジャンプしていく

基本手順 (⟶)
●最速手順と同じ

ここからは、パズルモードにはならないものの、キューブを使った難しいパズルがある8部屋における解法を紹介する。

地下墓地 2-4 迫害された者達の広間

目的：地下墓地『鼠達が狼となった怒りの間』（MAP 2-5）へ行く

①部屋の南東に積み上がっている持ち上げキューブを、ひとつ破壊する

②持ち上げキューブを部屋の南西部、【図あ】のaの位置に運ぶ

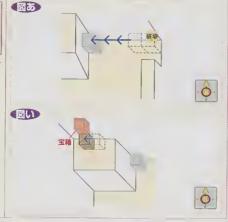
③【図い】の要領で、持ち上げキューブをb→cの位置まで運び、その上から跳んで出口へ

地下墓地 2-9 盗賊達の隠れ家

目的：宝箱を開ける

①【図あ】の要領で、部屋の北東にある押しキューブを破壊し、転がしキューブを西に3回転がす

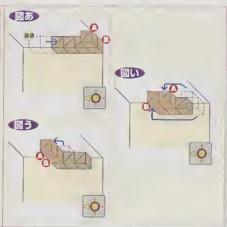
②転がしキューブの上から跳んで高台にのぼり、【図い】の要領で押しキューブを西に1回押す

③押しキューブの上に乗って宝箱を開ける

地下教会 3-1 犯罪者を閉じ込めた防壁

目的：地下教会『司祭が覚醒した歩廊』（MAP 3-2）へ行く

①【図あ】の要領で、押しキューブをひとつ破壊したあと、残りの3個を横に並べる

②【図い】の要領で、持ち上げキューブ A Bを押しキューブの上に並べて積む

③【図う】の要領で、持ち上げキューブ A を持ち上げキューブ B の上に積み、その上から跳んで出口へ

地下教会 3-11 逃げ行く者の渡り廊下

目的：地下教会『神が降臨した霊地』（MAP 3-10）へ行く

①【図あ】の要領で、持ち上げキューブの上に乗っている押しキューブを破壊し、持ち上げキューブを運ぶ

②運んだ持ち上げキューブの上から跳んで高台にのぼる

③浮遊床に跳び乗り、そこから跳んで出口へ

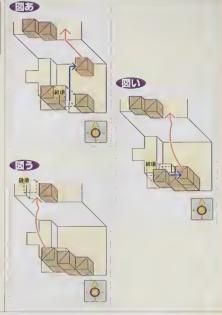
●もうひとつの手順

①【図い】の要領で、押しキューブを破壊し、その隣にある押しキューブを東に1回押したあと、その上から跳んで高台にのぼる

②浮遊床に跳び乗り、そこから跳んで出口へ

●クロスボウを装備している場合

①ふたつ積み上がっている押しキューブの上に乗って、北の高台にある押しキューブを破壊したあと、【図う】の要領で跳んで高台にのぼる

②浮遊床に跳び乗り、そこから跳んで出口へ

大聖堂1階 19-9 異端者の皮を剥がした白の間

目的：宝箱を開ける

①【図あ】の要領で、西側の押しキューブを破壊したあと、その隣にある押しキューブを東に2回押して落とす

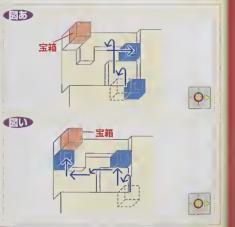
②押しキューブに乗って宝箱を開ける

大聖堂2階 19-15 闇に向かい矢を飛ばした狂乱の間

目的：宝箱を開ける

①【図あ】の要領で、南側のまさつ無し押しキューブを押す

②【図い】の要領で、北側のまさつ無し押しキューブを押す

③まさつ無し押しキューブに乗って宝箱を開ける

大聖堂1階 19-16 永遠の闇が広がる苦悩の間

目的：宝箱を開ける

①【図あ】の要領で、ミゾの下にある押しキューブを押す

②【図い】の要領で、押しキューブをストッパーにしながら、まさつ無し押しキューブB→まさつ無し押しキューブAの順で押してaの位置に落とす

③【図う】の要領で、押しキューブをストッパーにしながら、まさつ無し押しキューブCを押してbの位置に落とす

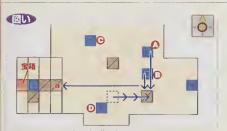
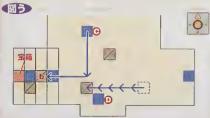
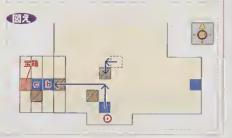
④【図え】の要領で、押しキューブをストッパーにしながら、まさつ無し押しキューブDを押してbの位置に落とす

⑤2個の押しキューブを押してbおよびcの位置に落とし、宝箱を開ける

図あ

図い

図う

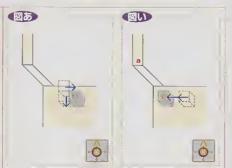
図え

アイアンメイデンB1 28-3 ペア

目的：アイアンメイデン Lv.1『ブレスト・リッパー』(MAP 23-7)へ行く

①【図あ】の要領で、数字が1のカウンター付き転がしキューブを転がして消滅させる

②【図い】の要領で、数字が3のカウンター付き転がしキューブを西へ2回転がす

③カウンターキューブの上からaの位置に跳んで高台にのぼり、出口へ

図あ　図い

CREATOR INTERVIEW 4

PLANNING STAFF

秋山　淳（写真中央）　演出&イベントを担当。絵コンテからモーションチームへの演技指導、データ作りまで、イベントシーンの大半をひとりで手がけた天才演出家。

前廣和豊（写真左）　マップ企画&進行管理を担当。複雑なダンジョンの構造やキューブパズルの生みの親。彼にとって「いじわる」「ムズい」はホメ言葉なのだ。

勝呂隆之（写真右）　『FFT』に引きつづき思考アルゴリズムの企画を担当。少ないメモリのなかで複雑、かつ緻密な設計が得意。ヘビメタを愛する陸サーファー(笑)。

※上記の紹介文は松野泰己氏が執筆

日本のゲームっぽくない感じにしようと最初から考えてました

――今回の企画を立ち上げたときに、どんなゲームにしようと考えましたか？

秋山　イベントに関しては、3Dという大前提があったんで、まずはカメラをどのように動かすか、というところからはじめました。3Dというと『FF』に入るムービーみたいなものが多かったんで、それと差別化するために吹き出しをつけてアメコミ風な雰囲気を出したいな、と。日本のゲームっぽくない感じにしよう、という考えは最初からありました。

――カメラワークがすごくよくできてるなと思ったんですけど。

秋山　これまでカメラを動かしたことがなかったんで、映画とかを見て、いろいろ独学で勉強したんですよ。最初のころはカメラを動かしすぎて、よくリテイクを出されましたけどね(笑)。

――どのシーンのカメラワークが気に入ってますか？

秋山　やっぱりオープニングですかね。アシュレイがはじめて登場する、雨が降っている城門の部分とか。あのへんは最初に作ったんですけど、作り終えた時点で「これでいけるかな」という感触が得られたんで、一番印象に残ってます。

――はじめて担当した分野で、これだけ作れたらスゴイですよね。

秋山　でも、僕としては、自分の仕事にまだまだ不満があるんですよ。時間とか容量の都合でカットせざるを得ない部分もありましたし……。シドニーとバルドルバ公爵の昔の話とか、ローゼンクランツの行動の意図とか、そのあたりを入れられなかったのは残念ですね。

――そのイベントは見たかったですね。マップに関してもうかがいたいんですが、開発がはじまったときに、どのようなものにしようと考えましたか？

前廣　ダンジョンを舞台にするんだったら、『ウィザードリィ』(古典的名作RPG)みたいな雰囲気を出したいな、と。それに、アクションとパズルをうまく融合できないかなと思って、パズルモードも最初から考えてましたね。『倉庫番』ってよく言われるんですけど(笑)。

――パズルはけっこう難しいですよね。

前廣　あれでも当初よりは、かなり簡単にしてあるんですよ。チーム内にパズルの苦手な人がひとりいるんで、彼が5回やって1回も解けなかったら、作り直すようにしていたんですけど……。

秋山　でも難しいよ(笑)。

勝呂　うん、難しい(笑)。

――それぞれのマップに凝った名前がついてるのもおもしろいですよね。

前廣　あれは、僕なりにいろいろストーリーを考えて、ちまちまと名前をつけていったんです。たとえば、街を囲む外壁では、いくつかの部屋名を順番に読んでいくと、少年が剣士として成長する過程がわかるんですよ。プレイヤーの人たちには、そういう部屋名からストーリーを想像してもらえたらと思いますね。

――マップと言えば、それぞれの部屋でモンスターがいろんな動きを見せてくれるのにも驚かされました。

勝呂　このタイプのゲームで不自然に感じることって、いくつかあるじゃないですか。敵がどこかに引っかかって進んでこなくなるとか、そのときだけ異様なジャンプ力で高い場所にのぼってくるとか。そういう要素を洗い出して、今回のゲームから取りのぞいていったんです。

――バトルのデータを作るうえでは、どんなことに気をつけましたか？

勝呂　もともと僕は、シミュレーションゲームが好きだったんで、できるかぎり戦略性があるものを目指したんです。強いと思われる敵でも、じつは背中から斬ると反撃されにくいとか、いろんな戦いかたができるようになってますから、そのあたりを探してほしいですね。

――最後に、みなさんから見て、ディレクターの松野さんってどんな人ですか？

勝呂　ゲーム作りのセンスはさすがだなと思いますね。

前廣　きびしい人なんですけど、ひもといていけばおもしろい人なんで。松野泰己というパズルを解けば、本当の姿が見えてくるというか(笑)。

秋山　僕は一緒に仕事をしていて、安心感がありますね。スケジュールとか技術的な部分で、絶対無理だろうと思われることでも、松野さんと30分くらい話し合えば、なんだかできるような気になってくるんですよ。そのあと、自分の席にもどってから考えると、やっぱり無理なんじゃないかなぁって思うんですけど。そういうことが何回もあって、ある種、カリスマのようなものを感じてしまうというか……。シドニーみたいですね(笑)。

§6 人智を超えた領域へ

女騎士サマンサの白い肌が、夜明けを控えた冷たい闇の中を滑り落ちていく。

その胸に彫られた薔薇の入れ墨とは別の赤い花が、彼女の腹部にも咲いている。血で描かれた花の中心には、鈍く光る短剣が深々と突き立てられていた。彼女が愛し、自らも愛されていると信じて疑わなかった男の手によって——。

急速に死に近づいていくサマンサの身体が、大聖堂のドーム状の屋根から宙に舞った。遮るもののない虚空を雨滴とともに、遙か下方の地表に向けて、散りゆく一片の花びらのように。

その姿が窓の外を通り過ぎた一瞬を、アシュレイの目は捉えていた。大伽藍の最上層に位置する、秘儀の行なわれる間から屋根の上へと向かう直前のことである。

落下しながら、彼女の肉体は塵へと変わり始めていた。地上に叩きつけられる前に、おそらくはすべてが分解され、その生命を奪った剣のみが現世に残るのだろう。クリムゾンブレイド団長ロメオ・ギルデンスターンとともに、"魔"の渦巻くレアモンデの中心に到達した者の運命として。

サマンサが視界から消えたあとも、アシュレイは落ちていくその姿を認識していた。

"魔"に感染して以来、ふたりの間には奇妙な五感のリンクがあった。精神の波長に似通った部分があったのか、それとも他の要因が両者を相互に結びつけていたのかはわからない。ただ、アシュレイがその目を通して状況を視ることができたのは、同僚であるキャロを除けば、敵対勢力に所属するサマンサのみであった。

その魂が、消滅しつつある肉体から離れていく間際の最後の思念を、アシュレイは確かに感じ取った。それは裏切られ、"魔"との契約の生け贄とされたことに対する憎しみでも、悲しみでもない——自分を殺して人間という存在から訣別した恋人の、暗く血塗られた独裁者としての未来を案じてサマンサは哭いていた。救って欲しいと叫んでいた。恋人の——ギルデンスターンの敵である、リスクブレイカー・アシュレイに向けて。

アシュレイはそのつもりでいる。

すでに彼は、魔力の源となる背の入れ墨"血塗れの罪"を剥ぎ取られて死に瀕しているシドニーから、ギルデンスターンを止める役目を請け負っている。そこにもうひとつ、サマンサの想いを背負い、アシュレイは増大する"魔"の圧力で張り詰めた夜気の中へ、雨が降りしきるレアモンデの頂へと登っていく。

自分を挑発し、導いてきたシドニーへの怒りはもはやない。他者の過去を知り、幻覚を操るカルトのカリスマも、すべては愛する者を救うために動いていた。それを為し得ぬからこそ、彼は自ら見込んだ男——アシュレイを魔都の後継者に据えようとしたのだった。

勝手な話ではあろう。アシュレイ自身の望むところではなかったし、そのために彼は精神と肉体を極限まで追い詰められた。しかし、それでも、シドニーの秘めた想いと情はアシュレイにとって共感できるものであった。

人に規律をもたらす"法"を縦糸とするなら、横糸となって人間の社会を織り上げるのは"情"である。家族への愛——伴侶への、父母への、子への想い。友、仲間に対する信頼と尊敬。そして、惹かれ合う相手へと抱く恋慕の情……それがあるからこそ、人の世は成り立つのだとアシュレイは思う。"情"のない世界では、人の命が尊重されることもないだろう。厳然とした法と罰が軋みを上げ、死者を積み上げていく恐怖の世界となり果てるだろう。

その歪んだ縦糸を束ね、絶対の頂点に立とうとする男が、屋根に出たアシュレイの前にうずくまっていた。向けられた背にはシドニーから奪った、異端の紋章が描かれた皮が貼りつけられている。否、それはもう、男自身の背として完全に同化したものであった。

膨張する邪気に、アシュレイは叫ぶ。

「ギルデンスターン!!」

名を呼ばれ、サマンサの命を魔都へと捧げたロメオ・ギルデンスターンはゆっくりと立ち上がる。振り向いたその目に瞳はなかった。

「来たか、危険請負人よ」

白濁した眼球が蠢き、アシュレイを見据える。「貴様を倒して我が転生の宴としよう」

宣言と同時に、契約の儀式を終えて励起状態にあった大気中の"魔"がギルデンスターンの右掌に集まり始めた。それはレアモンデ全域から凝集しつつあるのか、凄まじいエネルギーがギルデンスターンに吹き寄せ、膨れ上がっていくのが肌で感じられる。高まる魔力は閃光を放ち、たまらずアシュレイは網膜を灼く光の奔流を腕で遮る。

視力が正常を取り戻した時、眼前に立つのは数秒前のギルデンスターンとは似て非なる存在であった。

紫電を纏った肉体は漆黒に染まっている。それは単に、肌の色が変じたのではない。肉も、血も内臓も、その細胞の一片までもが"魔"に満たされ、内側から闇色に染め上げられているのである。

手にしているのは、"血塗れの罪"の意匠と同じ、三本の刃を組み合わせた異形の大剣——大聖堂の天辺に掲げられていたヨクス教のシンボル"ホーリーウィン"の屋根飾りをベースに、気化した金属と魔力が超密度で凝縮され、高硬度としなやかさを併せ持つ錬鉄・ダマスクス合金として再構成された禍々しい魔剣であった。それを軽々と振り回し、黒き魔人は哄笑の如き波動を放射する。

"さあ、パーティはこれからだ!"

振り上げられた剣が巨大化したように見えた。凍てつく白光を迸らせ、それは倍以上の長さの刀身と化す。次の刹那、光の刃はギルデンスターンの周囲を旋回し、凄まじいまでの加速度でアシュレイへと連続して叩きつけられる。

反応がわずかでも遅れたなら胴を真っ二つにされていたであろう、奇襲めいた間合いと迅さ、そして破壊力を持つ斬撃であった。それが瞬きほどの間に三閃。咄嗟に背後に跳び、なおかつ"魔"のシールドを張ったにもかかわらず、全身が痺れるような衝撃がアシュレイを襲った。魔法障壁を切り裂き、盾をも透過した光刃が鍛え上げた腹筋に浅くない傷を刻みつける。

血を失う前に、迅速に生命の魔法で裂傷を塞ぐアシュレイの精神に、魔人の言葉が直接響き渡る。

"よくぞかわした。さすがはVKPの処刑人、血に飢えた討伐者よ……だが、我を殺せるか? 魔都の支配者と、神となったこの我を!"

「……殺すさ。貴様は、外に放ってはならぬものだ」

リスクブレイカーとして、アシュレイはギルデンスターンを処理する。しかしそれは、バレンディア王国のためなどではない。この世界に人が人として生きていけるように、狂気に満ちた野望に憑かれ、"魔"そのものと化したギルデンスターンを滅ぼすのだ。

人類の危機を請け負う者として、アシュレイは人を超えた力をふるう。

レアモンデの天に、ふたつの"魔"の力が交錯する——。

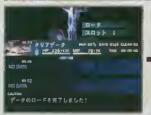
SECRET [FILE No.I] EXTRA ROUND

2周目

宿敵を倒し、魔都から生還しても、すべての探索が終わったわけではない。未踏のエリアに行けるなど、新たな展開が待つ“2周目”が待ち受けているのだ。

エンディング後にセーブした“クリアデータ”をロードすれば、2周目に挑戦することができる。2周目には、1周目とくらべて下記のようなちがいがあるが、なかでも重要なのは、2周目でしか行けない場所があるということ。そこでは、全体マップが見えなくなったり、より強いモンスターが襲ってきたりなど、多くの難関が待ちかまえているのだ。

なお、2周目をクリアして3周目、3周目をクリアして4周目……と周回を重ねることは可能だが、3周目以降の内容は2周目と変わらない。

2周目以降のプレイ方法

▲エンディングのあとにセーブしたプレイデータ(クリアデータ)をロードしよう。

▲1周目をはじめたときと同様に、オープニングイベントがスタートする。

▲能力値や装備が前の周回から引き継がれるため、バトルが格段にラクになるのだ。

2周目以降におけるおもな変化

Aアシュレイの能力値が引き継がれる

クリア時の最大HP、最大MP、STR、INT、AGLが、そのままつぎの周回に引き継がれる。ちなみに、各モンスターの能力値は2周目以降でも変わらない。

B修得した魔法などが引き継がれる

アシュレイが修得していた魔法やブレイクアーツ、バトルアビリティは、2周目以降に引き継がれる(魔法『テレポート』だけは引き継がれない)。

Cウェポンやアーマーなどが引き継がれる

アシュレイが所持していたり、コンテナに保管していたアイテムのうち、道具以外のものは、つぎの周回になっても消えずに残っている。

D血塗られた聖印による封印が解ける

2周目以降では、「血塗られた聖印で封じられた扉」を開けることが可能。その結果、1周目では見つからなかった黄金の鍵や赤鉄の鍵などが手に入り、すべての場所を探索できるようになる。

E獲得したスコアや称号が引き継がれる

タイムアタックバトルの記録なども同様。

F時限イベントの内容が変わる

2周目以降では、時限イベントの制限時間が1周目よりも短くなっている部屋や、新たに時限イベントが発生する部屋がいくつかある。

G一部のボス登場シーンが変化する

たとえば、ワイン貯蔵庫(MAP 1-18)でデュラハンが登場するシーンは、2周目以降だとアシュレイがアップになる演出などがカットされて10秒ほど短くなる。

Hセーブデータ欄に「ホーリーウィン」が出現

2周目以降のセーブデータには、目印としてホーリーウィンの形をした青いマークが表示されるようになる。ちなみに、ゲームをクリアした回数は、セーブデータ欄の「CLEAR」の数値などで確認可能だ。

◀2周目以降のプレイデータにはこのようなマークが追加される。

SECRET [FILE No.II] TITLE

称号

難関を突破した証として与えられる称号にはさまざまな種類があり、その獲得条件は多岐に渡る。すべての称号を得るには、卓越した技術と知識が必要だ。

全32種類の称号を獲得するための条件を、下表にまとめてみた。参考までに、1周目で得られるかどうかと、獲得のしやすさについても併記してある。なお、称号のなかには、獲得条件の関係上、同じ周回では得ることができない組み合わせも存在する。たとえば、魔法『アンロック』を使う必要がある「遺宝の継承者」と、一度でも魔法を使うと獲得できない「至高の冒険者」は、同じ周回では得られないのだ。

◀獲得した称号とその条件は、スコア画面で見ることができる。

称号が与えられる条件

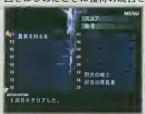
No.	称号	獲得条件	1周目での獲得	難易度(※)
1	真実を知る者	1周目をクリアする	○	★
2	魔都の支配者	ゲームを10時間以内にクリアする	○	★★
3	遺宝の継承者	すべての宝箱の中身を取って、宝箱回収率を100%にする	×	★★
4	闇の探求者	すべての部屋に入り、マップ達成率を100%にする	×	★★
5	岩割りの破壊神	忘れられた坑道(MAP 22-2)でダマスクスゴーレムを倒す	×	★
6	雪原の狩人	羽虫の森 東部(MAP 20-3)でダマスクスクラブを倒す	×	★
7	森林の同盟者	アイアンメイデン Lv.2でラーヴァナを倒す	×	★★
8	竜殺しの戦士	アイアンメイデン Lv.2でドラゴンゾンビを倒す	×	★★
9	死の克服者	アイアンメイデン Lv.2でデス&オーガゾンビを倒す	×	★★
10	神殺しの戦士	アイアンメイデン Lv.3で???を倒す	×	★★
11	時の征服者	すべてのタイムアタックバトルで1位をとる	×	★★
12	閃光の戦士	チェインアビリティを30回以上つなげる	○	★★★
13	新世界を手にした者	黄金の鍵を入手する	×	★
14	財宝の発見者	宝箱の鍵を入手する	○	★
15	力を統べる者	すべてのブレイクアーツを修得する	○	★★
16	技を統べる者	すべてのバトルアビリティを修得する	○	★★
17	天運の探索者	セーブを1回もせずにクリアする	○	★★★
18	至高の冒険者	魔法とグリモアを1回も使わずにクリアする	○	★★★
19	孤高の武者	バトルアビリティを1回も使わずにクリアする	○	★★★
20	誇り高き騎士	ブレイクアーツを1回も使わずにクリアする	○	★
21	血に飢えた討伐者	バスターカウントをすべて5000以上にする	○	★★★
22	武術の尊厳者	アタックカウントをすべて5000以上にする	○	★★★
23	静かなる暗殺者	ダガーのアタックカウントを500以上にする	○	★
24	偉大なる剣聖	ソードのアタックカウントを500以上にする	○	★
25	万斬りの剣豪	ロングソードのアタックカウントを500以上にする	○	★
26	百戦錬磨の重戦士	アックス&メイスのアタックカウントを500以上にする	○	★
27	大地を揺るがす者	ヘヴィアックスのアタックカウントを500以上にする	○	★
28	魔を払う導師	スタッフのアタックカウントを500以上にする	○	★
29	鉄塊を奮う神官	ヘヴィメイスのアタックカウントを500以上にする	○	★
30	疾風の槍使い	スピアのアタックカウントを500以上にする	○	★
31	天を仕留める狩人	クロスボウのアタックカウントを500以上にする	○	★
32	豪腕の格闘家	素手のアタックカウントを500以上にする	○	★

※……★が多いものほど獲得するのが難しい

◆すべてのタイトルホルダーとなるために◆

32種類すべての称号を獲得するには、何度もゲームをクリアしたり、同じ作業をくり返したりといった、とてつもない労力が必要となる。そこで、各称号を効率よく獲得するための具体的な方法を、称号No.順に説明していこう。

No.1 1周目をクリアする

エンディングを迎えるだけでいいので、とにかくゲームクリアを目指せばいい。なお、この称号をはじめ、ゲームクリアが条件となる称号は、つぎの周回をはじめたときに獲得の成否を確認できる。

◀2周目以降でしか獲得できない称号がある以上、ゲームをクリアすることは必須となる。

No.2 10時間以内にゲームをクリアする

行く必要のないマップや、倒す必要のないモンスターを無視して進めていく。2周目以降ならば、それほど苦労せずに獲得できるはずだ。プレイ時間を短縮するには、チェインアビリティの『レイジングエイク』や『ゲインファントム』などを活用するといい。

くわしい攻略法はP.474

No.3 宝箱回収率を100%にする
No.4 マップ達成率を100%にする

どちらも2周目以降でのみ獲得可能。すべての部屋を残らずまわっていけば、このふたつを同時に獲得できるだろう。なお、宝箱のなかには、開けるために『アンロック』や宝箱の鍵が必要なものもある。右ページを参考にして、開けそびれがないようにしたい。

◀マップ画面をよく見れば、未踏の部屋があるかどうかがわかる。

宝箱リストはP.463
進行チャートはP.235

No.5～10 計6体のモンスターを倒す

いずれも、マップ達成率を100%にする過程で獲得できる。参考までに、6体のモンスターと戦うための手順を下にまとめておいた。No.7～10のモンスターはアイアンメイデン Lv.2～3で戦うことになるが、その近くにはペンタグラムがないので、ゲームオーバーにならないよう慎重に戦っていきたい。

◀どのバトルも、敵の性質や行動パターンを踏まえて戦うといい。

■倒すと称号が得られるモンスターと戦うための手順

❶1周目をクリアする
❷アイアンメイデン Lv.1でドラセナの刻印を手に入れる
❸羽虫の森 東部に行く
└► No.6 ダマスクスクラブ
❹キルティア神殿で白銀の鍵を手に入れる
❺地下街 西部で黄金の鍵を手に入れる
❻忘れられた坑道に行く
└► No.5 ダマスクスゴーレム
❼忘れられた坑道で赤鉄の鍵を手に入れる
❽アイアンメイデン Lv.2に行く
├► No.7 ラーヴァナ
├► No.8 ドラゴンゾンビ
└► No.9 デス&オーガゾンビ
❾アイアンメイデン Lv.3に行く
└► No.10 ？？？

くわしい攻略法はP.202
鍵の入手チャートはP.465

■宝箱が置かれている場所一覧

エリア名	部屋名	部屋番号	中身を入手できるタイミング	必要なもの	1周目での入手	おもな中身
ワイン貯蔵庫	労働者の休憩所	1-2	ゲーム開始直後		○	タワーリシチ・B
	命の値段を決めた部屋	1-9	ゲーム開始直後	—	○	セブンスヘヴン・B
	ワインの闇市場	1-13	ゲーム開始直後	—	○	キュアノストラム×1
	永遠の愛を誓った職人の処刑所	1-14	ゲーム開始直後	—	○	ペルタシールド・W
	永遠の愛を誓った職人の処刑所	1-14	ストックの刻印入手後	宝箱の鍵	○	サークルシールド・D
	英雄がワインを選んだ部屋	1-18	ハマシオンの刻印入手後	—	○	ブレイブハート
地下墓地	鼠達が狼となった怒りの間	2-5	ハマシオンの刻印入手後	—	○	聖骸石
	母が亡き子を抱いた通路	2-7	ハマシオンの刻印入手後	—	○	シャンディーガフ・B
	盗賊達の隠れ家	2-9	MAP 2-7 でのゴースト戦後	—	○	梟雄石
地下教会	錬金術の資料室	3-4	リリーの刻印入手後	—	○	停空のグリモア×1
廃坑 第1階層	労働者の憩いの場	6-3	聖印騎士団の鍵入手後	「アンロック」	○	刻印のグリモア×1
	炭坑の簡易倉庫	6-11	聖印騎士団の鍵入手後	—	○	シャガの刻印×1
	亡人に冥福を祈った鉱床	6-15	ムスカリの刻印入手後	「アンロック」	○	マナブレイカー
	悔恨の鉱層	6-24	白銀の鍵入手後	—	○	サー・ボールス
地下街 西部	子供達の秘密の遊び場	7-12	白銀の鍵かドラセナの刻印入手後	—	○	ハニーサックル・S
	崩壊した商店街	7-16	白銀の鍵入手後	—	×	黄金の鍵×1
	貧しい冬に備える食料倉庫	7-18	黒鉄の鍵入手後	—	○	クレマチスの刻印×1
羽虫の森	森が生まれた川	8-15	アースドラゴン戦後	—	○	ナイトキラー
	大自然の支配に挑んだ広場	8-25	アースドラゴン戦後	—	○	破魔石
レアモンデ砦	戦いと憩いの広場	10-6	宝箱の鍵入手後	宝箱の鍵	○	ミモザ・I
市街地 南部	カザバス家	11-6	ドラセナの刻印入手後	「アンロック」	○	封呪のグリモア×1
廃坑 第2階層	資産を隠した部屋	13-7	宝箱の鍵入手後	宝箱の鍵	○	ビーズニーズ・S
	僧侶の遺骨が発見された部屋	13-14	黄銅の鍵入手後	—	○	ヘルレイザー
	物欲に自己を犠牲にする矛盾の間	13-18	黄銅の鍵入手後	—	○	バルビューダ・S
	幸福の幻影に酔った部屋	13-29	黒鉄の鍵入手後	—	○	クリス・D
市街地 東部	空中廊下ガルメス	14-9	白銀の鍵入手後	宝箱の鍵	○	クロンダイククーラ・S
	ギルギット家	14-10	白銀の鍵入手後	—	○	妖精の羽×5
地下街 東部	武器が違法に運び出された広間	15-5	黄銅の鍵入手後	—	○	黒鉄の鍵×1
	剣士が名剣を売った広場	15-9	黒鉄の鍵入手後	—	○	ストックの刻印×1
	少年が集った盗品市場	15-13	クレマチスの刻印入手後	—	○	アスターの刻印×1
ライムストーン運搬溝	友情の絆で結ばれた部屋	17-9	アスターの刻印入手後	—	○	クレインクイン・I
	砂利に塗れた部屋	17-18	アスターの刻印入手後	—	○	タロスの長石
	運搬通路が掘り起こされた場所	17-21	メリッサの刻印入手後	—	○	エンジェルフェイス・H
	一時の快楽に溺れた部屋	17-29	白銀の鍵入手後	—	○	ファラリカボルト
	励まし合って過した部屋	17-31	黄金の鍵入手後	「アンロック」	×	カセロルシールド・D
キルティア神殿	絶望を掲げた古代の礼拝室	18-4	メリッサの刻印入手後	—	○	白銀の鍵×1
大聖堂	異端者の皮を剥がした自白の間	19-9	ジン戦後	—	○	フリュートメイル・H
	闇に向かい矢を飛ばした狂乱の間	19-15	フレイムドラゴン戦後	—	○	フリュートタイプ・H
	永遠の闇が広がる苦悩の間	19-16	フレイムドラゴン戦後	—	○	オーバルシールド・H
羽虫の森 東部	大自然を確認した広場	20-3	ドラセナの刻印入手後	—	×	ジンの琥珀
避難通路	魂と肉体が離された部屋	21-4	黒鉄の鍵入手後	「アンロック」	×	ベリーニ・S
	生き埋めの部屋	21-8	黄金の鍵入手後	—	×	舞光のグリモア×1
忘れられた坑道	罪に服した騎士のアトリエ	22-4	黄金の鍵入手後	—	×	赤鉄の鍵×1
	罪を償い罰を待った部屋	22-5	黄金の鍵入手後	—	×	ディアドラの耳飾り
アイアンメイデン Lv.1	ブランクス	23-6	宝箱の鍵入手後	宝箱の鍵	○	ダオの月長石
	ウィール	23-7	ピラカンサの刻印入手後	「アンロック」	○	ウァレーンス×1
	ジュダス・グレイデル	23-9	ピラカンサの刻印入手後	「アンロック」	○	ソノラ・H
	ダッキング・ストゥール	23-19	ピラカンサの刻印入手後	—	○	レッドバイキング・H
アイアンメイデン Lv.2	?	?	赤鉄の鍵入手後	—	×	?
	?	?	赤鉄の鍵入手後	—	×	?
アイアンメイデン Lv.3	?	?	赤鉄の鍵入手後	—	×	?
	?	?	赤鉄の鍵入手後	—	×	?

No.11 すべてのタイムアタックバトルで1位になる

タイムアタックバトルの各コースで、どんなに遅くてもいいからモンスターを倒せばいい。アイアンメイデン Lv.3の探索を終えれば、獲得が可能となる。

くわしい攻略法はP.207

No.12 チェインの最高回数が30回以上になる
No.16 すべてのバトルアビリティを修得する

30回以上チェインをつづけたいなら、その途中で敵を倒してしまわないように、敵のHPを減らさないチェインアビリティ(『マインドアサルト』や『インセインエイク』など)を使っていこう。チェインをくり返していると、バトルアビリティの経験値も蓄積されていくので、同時にNo.16の称号を狙うこともできる。

◀30チェインを達成するまでは練習あるのみ。使うウェポンは好みで決めていい。

No.13~14 黄金の鍵、宝箱の鍵を入手する

黄金の鍵は地下街 西部、宝箱の鍵はアイアンメイデン Lv.1で入手可能。前者はマップ達成率100%、後者は宝箱回収率100%を達成するのに欠かせないアイテムでもある。

鍵の入手チャートはP.465

No.17~20 制限をつけてクリアする

いずれも、魔法をはじめとする特定の行動を封じたままゲームをクリアするというもの。確実性を高めるために、2周目以降で狙ったほうがいいだろう。

くわしい攻略法はP.76

No.15 すべてのブレイクアーツを修得する
No.21 各種族のモンスターを5000体ずつ倒す
No.22~32 各系統のウェポンで5000回ずつ攻撃する

これらの称号を得るには、ひたすら敵と戦っていけばいいのだが、そのノルマはあまりにもキビしい。とくに獲得が難しいのはNo.21だ。ふつうにゲームをクリアした場合、1度の周回で倒すモンスターの数(バスターカウント)は多くて1000程度だが、No.21の称号を獲得するには、最低でも3万体のモンスターを倒す必要がある。右記のように、倒したい種族のモンスターがいるエリアに行き、敵を倒しては再出現させる(4部屋移動するか、いったん別のエリアに行く)という手順をくり返して、バスターカウントを上げていこう。バスターカウントをかせぐときに、さまざまな系統のウェポンを使っていけば、No.15およびNo.22~32の条件もクリアできるはずだ。

もし、攻撃した回数(アタックカウント)だけをかせぎたいのなら、練習用ドール(→P.471)に対して基本攻撃を連発していくといいだろう。そのときは、できるだけ短いサイクルで攻撃をくり返せるように、攻撃を受けたときのリアクション時間が短い、ビーストかイービルの練習用ドールを相手にするのがオススメだ。

■種族別・バスターカウントをかせぐ方法

ヒューマン
廃坑 第2階層の時限イベントが発生する部屋(MAP13-6~13-24)で、オークやオークリーダーを倒す。時間切れで最初の部屋にもどされたら、再出現した敵を倒しに行く。

ビースト
ワイン貯蔵庫「ワインギルドの間」(MAP1-5)から「ワインの闇市場」(MAP1-13)に向かいつつバットなどを倒していき、魔法「テレポート」でスタート地点にもどる。

アンデッド
地下街 西部「太陽を望んだ街道」(MAP7-5)から「罪人達の街角」(MAP7-11)へ、途中にいる敵を全滅させながら移動したあと、「テレポート」で最初の部屋にもどる。

ファントム
地下墓地「枯れた霊泉の広間」(MAP2-12)と地下教会「犯罪者を閉じ込めた防壁」(MAP3-1)を往復してゴーストを倒す。街を囲む外壁 北側のダークエレメンタル3体を倒しても可。

ドラゴン
街を囲む外壁 南側(または北側)の各部屋を通り抜けるように移動しながら、リザードマンやブラッドリザードを倒したあと、別エリアに移動して敵を再出現させる。

イービル
ライムストーン運搬溝「鉱物を運んだ坑道」(MAP17-3)から円形につながる10部屋をまわってグレムリンを倒す。デュラハンも出現させる(→P.384、386)といい。

▶同じ種族のモンスターが多数出る場所を行き来してかせごう。移動のさいは「テレポート」も使うと効率的。

◀アタックカウントは練習用ドールを相手にすると、かせぎやすい。

■鍵&刻印の入手フローチャート

- ハマシオンの刻印　ワイン貯蔵庫 MAP1-14
- ↓ リリーの刻印　地下墓地 MAP[illegible]
- ↓ 聖印騎士団の鍵　市街地 西部 MAP4-5
- ↓ ムスカリの刻印　廃坑 第1階層 MAP[illegible] ／ シャガの刻印　廃坑 第1階層 MAP[illegible]
- ↓ 黄銅の鍵　羽虫の森 MAP8-12
- → ドラセナの刻印　アイアンメイデン Lv.1 MAP23-2
  - ●MAP11-6の宝箱へ
  - ●ダークエレメンタル(ボス)と戦う
  - ●廃坑 第2階層をショートカット
  - ●MAP7-12の宝箱へ
- ↓ カトレアの刻印　地下街 西部 MAP7-10
  - ●市街地 東部『工房ージャンクション』へ
- ↓ ピラカンサの刻印　廃坑 第2階層 MAP13-27
- → キュラスの刻印　地下街 東部 MAP15-3
- ↓ カルミアの刻印　アイアンメイデンLv.1 MAP[illegible]
  - ●タイムアタックバトル・コース1へ
- ↓ 宝箱の鍵　アイアンメイデンLv.1 MAP23-11
  - ●宝箱の解錠
- ↓ クサギの刻印　アイアンメイデンLv.1 MAP23-16
  - ●タイムアタックバトル・コース2へ
- 白鋼の鍵　羽虫の森 東部 MAP20-3
- 黒鉄の鍵　地下街 東部 MAP[illegible]
  - ●MAP13-29の宝箱へ
  - ★退避通路へ
- クレマチスの刻印　地下街 西部 MAP7-18
- アスターの刻印　地下街 東部 MAP15-13
- メリッサの刻印　地下街 東部 MAP[illegible]
- ストックの刻印　地下街 東部 MAP15-9
  - ●ミノタウロスゾンビと戦う
- 白銀の鍵　キルティア神殿 MAP18-4
  - ●MAP6-24とMAP17-29の宝箱へ
  - ★MAP7-16の宝箱へ
- カラーの刻印　大聖堂 2階 MAP19-13
- コナラの刻印　大聖堂 1階 MAP19-20
- シュロの刻印　大聖堂 3階 MAP[illegible]
- アカシアの刻印　大聖堂 1階 MAP19-24
- ラストバトルへ
- 黄金の鍵　地下街 西部 MAP[illegible]
  - ★忘れられた坑道へ
  - ★地下街 西部『工房ーワークショップ』へ
  - ★MAP17-31とMAP21-8の宝箱へ
- 赤鉄の鍵　忘れられた坑道 MAP22-4
- アネモネの刻印　アイアンメイデンLv.1 MAP23-23
  - ★タイムアタックバトル・コース3へ
- ↓ バーベナの刻印　アイアンメイデンLv.2
  - ★タイムアタックバトル・コース4へ
- ↓ シラーの刻印　アイアンメイデンLv.2
  - ★タイムアタックバトル・コース5へ
- ↓ マリルドの刻印　アイアンメイデンLv.2
  - ★タイムアタックバトル・コース6へ
- ↓ ガーベラの刻印　アイアンメイデンLv.2
  - ★タイムアタックバトル・コース7へ
- ↓ トラノオの刻印　アイアンメイデンLv.3
  - ★タイムアタックバトル・コース8へ

■凡例

- (黄色の帯)……鍵または刻印の名前と、それが入手できるエリア名&部屋番号
- (青色の帯)……2周目以降でないと入手できない鍵または刻印
- ●、★……その鍵または刻印を入手すると可能になること(●は1周目、★は2周目以降の内容)
- Ⓐ↓Ⓑ(赤矢印)……Ⓐを使用することでⒷが入手可能となる
- Ⓐ↓Ⓑ(緑矢印)……Ⓐを使わなくてもⒷは手に入れられるが、Ⓐよりも先に入手することはできない

※複数の矢印がひとつに合流している場合、矢印のすべての根本にある鍵または刻印を持っていなければ、矢印の先のものを入手できない

SECRET [FILE No.Ⅲ] SCORE

スコア

スコアとは、アシュレイのバトル時の行動などにより加算される得点のこと。敵を倒したり、チェイン数を増やしたりするとスコアは増えていくのだ。

スコアは、コマンド画面で「スコア」を選んだときと、特定の敵を倒したとき(→P.159)に表示される。その値は下記の式によって計算されており、おおまかに言うと、リスクブレイク画面で参照できる記録から算出された"基本スコア"と、敵を倒したときなどに加わる"ボーナス"によって、実際のスコアが決まるのだ。なお、スコアは2周目以降にも引き継がれ、その上限は9億9999万9999PTS.となっている。

◀スコアとはアシュレイの評価点のようなもの。その算出方法は、非常に複雑なのだ。

■スコアの計算式

基本スコア＝（A種族PTS.＋Bウェポンpts.＋CタイムアタックバトルPTS.＋Dチェイン最高記録PTS.＋Eクリア回数PTS.）×F最速クリア時間倍率

スコア＝基本スコア＋（Gパズルモードボーナス＋H種族連続ボーナス＋Iウェポン連続ボーナス＋Jディフェンスアビリティ連続ボーナス＋K回復ボーナス）

スコアの計算式にあるA～Kの各数値は、それぞれ以下で説明する方法によって算出される。このうちのA～Fは、アシュレイの行動によってリスクブレイク画面の記録が変化すると、そのつどスコアも変動していくが、H～Kは敵を倒さなければスコアには加算されない、というちがいがあるのだ。たとえば、ディフェンスアビリティ連続ボーナスの場合、いくらディフェンスアビリティの入力に成功しても、敵を倒さなければスコアには加算されない(Gだけは、パズルモードをクリアした時点でスコアに加算される)。また、最速クリア時間による倍率は、ボーナスには適用されない点も覚えておこう。

A 種族PTS.

＝ ヒューマンのバスターカウント	×20
＋ビーストのバスターカウント	×20
＋アンデッドのバスターカウント	×40
＋ファントムのバスターカウント	×80
＋ドラゴンのバスターカウント	×100
＋イービルのバスターカウント	×60

バスターカウントとは、倒した敵の数を種族ごとに累計したもの。それに上記の倍率を掛けたものの合計値が、種族PTS.となる。倍率はドラゴン種族がもっとも高く、ヒューマン種族とビースト種族が一番低い。

B ウェポンPTS.

＝ ダガーのアタックカウント	×40
＋ソードのアタックカウント	×20
＋ロングソードのアタックカウント	×100
＋アックス＆メイスのアタックカウント	×60
＋ヘヴィアックスのアタックカウント	×100
＋スタッフのアタックカウント	×60
＋ヘヴィメイスのアタックカウント	×100
＋スピアのアタックカウント	×80
＋クロスボウのアタックカウント	×60
＋素手のアタックカウント	×20

アタックカウントとは、素手も含めたウェポンの系統別に、基本攻撃やブレイクアーツを敵に当てた回数(命中かミスかは問わない)を累計したもの。それに上記の倍率を掛けて合計したものが、ウェポンPTS.だ。

C タイムアタックPTS.

＝ タイムアタックバトルに挑戦したコース数 ×20,000

8コースあるタイムアタックバトル(→P.207)のうち、何コースに挑戦したかで決まる基本スコア。タイムは関係なく、1度でも挑戦すれば条件が満たされる。

D チェイン最高記録PTS.

＝ チェイン連続回数の最高記録 ×倍率

チェイン連続回数の最高記録	倍率	チェイン連続回数の最高記録	倍率
0～5	×10	21～25	×160
6～10	×20	26～30	×320
11～15	×40	31～50	×640
16～20	×80	51～999	×1280

それまでに一番多くチェインアビリティをつなげた回数に、対応する倍率を掛けたもの。装備していたウェポンの系統や使ったチェインアビリティなどは無関係だ。

E クリア回数PTS.

＝ クリア回数 ×100,000

ゲームをクリアした回数から算出される基本スコア。ゲームを1回クリアするたびに10万PTS.ずつ増えるようになっており、エンディング直後に表示されるスコアには、この得点がすでに加算されている。

F 最速クリア時間倍率

最速クリア時間	倍率
～2時間59分	×1.0
3時間00分～4時間59分	×2.0
5時間00分～8時間59分	×1.5
9時間00分～9時間59分	×1.25
10時間00分～	×1.0

最速クリア時間に応じた基本スコアの倍率。もっとも速かったクリア時間に対応する倍率によって、A～Eの合計値が増加する。ただし、最速クリア時間が3時間未満もしくは10時間以上(および1周目)だと、倍率は1.0倍となるため、結果的に基本スコアは増加しない。

G パズルモードボーナス

ランク名	スコア	ランク名	スコア
LITTLE GREEN MAN	20,000	DODO BIRD	3,000
HOMO SAPIENS	10,000	HORNY TOAD	2,000
NEANDERTHAL	9,000	DUNG BEETLE	1,000
BABOON	8,000	SCALLOP	800
FRENCH POODLE	7,000	SEA SLUG	600
PREGNANT YAK	6,000	PROTOZOA	400
CAPYBARA	5,000	AMINO ACID	200
PLATYPUS	4,000	GAME DESIGNER	100

パズルモード(→P.444)をクリアしたときのランクに応じて増えるボーナス。どの部屋でランクを獲得しても、また、同じ部屋を何回クリアしても、ボーナスは得られる。

H 種族連続ボーナス

＝倒したモンスターの最大HP×カウント×0.5

※同じ種族をつづけて倒すと＋1。ちがう種族を倒すと、ゼロにもどったうえで＋1。最大で100まで上昇

同じ種族のモンスターを連続して倒すと増えるボーナス。敵を倒すごとに、倒した敵の最大HPにカウントを掛けた値の半分が、スコアに加わる。カウントは同じ種族の敵をつづけて倒すと、どんどん上乗せされていく(ほかの種族を攻撃しても、倒さなければゼロにはもどらない)。

I ウェポン連続ボーナス

＝倒したモンスターの最大HP×カウント×0.5

※基本攻撃やチェインアビリティで敵を倒すと＋1。「テレポート」以外の魔法、ブレイクアーツ、道具(鍵＆刻印も含む)を使用したり、ウェポンを変更するとゼロにもどる(ウェポンを変更した場合は、つぎに敵を倒してスコアに加算されたあとでゼロになる)。最大で100まで上昇

同じウェポン(素手も含む)で連続して敵を倒すほど増えるボーナス。敵を倒すと、カウントが1増えてから算出され、スコアに加算される。なお、秘石を装着し直したり、修理を行なうだけなら、カウントはゼロにならない。

J ディフェンスアビリティ連続ボーナス

＝倒したモンスターの最大HP×カウント×0.5

※ディフェンスアビリティに成功すると＋1。一度でも失敗するとゼロにもどる。ボタンに割り当てるディフェンスアビリティを変更しても、数値は変わらない。最大で100まで上昇

ディフェンスアビリティを連続で成功させるほど増えるボーナス。これも、敵を倒したときに加算される。なお、敵の攻撃に対してディフェンスアビリティの入力を行なわなかった場合、カウントは変化しない。

K 回復ボーナス

＝100,000－カウント×100

※下記の魔法や道具を使うごとに＋1。画面に成長スロットが表示されたときにゼロにもどる。最大で1000まで上昇
●魔法……ヒール、ジェネラスヒール
●アイテム……キュアルート、キュアバルブ、キュアリキッド、キュアノストラム、修道僧の秘薬、聖者の秘薬、錬金術士の試薬、魔道士の試薬、生命のグリモア、命脈のグリモア

バトル後に成長スロットが表示されるボスモンスター(→P.159)を倒すまでに、HPを回復させる魔法やアイテムを使わないほど増えるボーナス(上記以外でのHP回復はカウントされない)。該当する敵を倒した瞬間に加算され、合計したスコアが成長スロットとともに表示される。

SECRET [FILE No.Ⅳ] RISK BREAKER RANK

リスクブレイカーランク

アシュレイのリスクブレイカーとしての評価は、スコアなどに対応した"ランク"で示される。

リスクブレイカーランク(以下ランク)は、スコアが規定の数値に達することでレベルが上がり、ランク名が変化していく。レベルは1～16まであり、Lv.14以上のランクになるには、スコアのほかに獲得した称号数も条件となってくるのだ。各ランクになるための条件は、下表を参照のこと。なお、その時点でのアシュレイのランクは、スコア画面や、成長スロットが表示される画面で確認できる。

◀ランクは、スコアに応じて変わっていく。Lv.8以上のランクになるのは容易ではない。

リスクブレイカーランクの決定条件

レベル	ランク名	条件	
		スコア	獲得した称号数
Lv.1	ノーマル・エージェント(NORMAL AGENT)	500,000未満	
Lv.2	グラディエーター(GRADIATOR)	500,000以上	—
Lv.3	デアデビル(DAREDEVIL)	1,000,000以上	—
Lv.4	ベルゼルカー(BERSERKER)	2,000,000以上	—
Lv.5	デストロイヤー(DESTROYER)	3,000,000以上	—
Lv.6	スペクトルベイン(SPECTREBANE)	4,000,000以上	—
Lv.7	パラディン(PALADIN)	5,000,000以上	—
Lv.8	ミスティック・ワンダラー(MYSTIC WANDERER)	8,000,000以上	—
Lv.9	ブレイド・マスター(BLADE MASTER)	12,000,000以上	—
Lv.10	マスター・グラディエーター(MASTER GRADIATOR)	16,000,000以上	—
Lv.11	クレイジャス・アドベンチャラー(COURAGEOUS ADVENTURER)	24,000,000以上	—
Lv.12	ドラゴン・スレイヤー(DRAGON SLAYER)	32,000,000以上	—
Lv.13	レイジング・ベルゼルカー(RAGING BERSERKER)	40,000,000以上	—
Lv.14	レディアント・ナイト(RADIANT KNIGHT)	60,000,000以上	24個以上
Lv.15	グランド・パラディン(GRAND PALADIN)	75,000,000以上	28個以上
Lv.16	グランド・マスター・ブレイカー(GRAND MASTER BREAKER)	100,000,000以上	32個以上

◆グランド・マスター・ブレイカーになるために◆

リスクブレイカーの最高位である「グランド・マスター・ブレイカー」になるためには、16個以上の称号と、1億PTS.以上のスコアが必要となる。1億PTS.に到達するには、かなりの根気を要するが、ここでは少しでも効率よくスコアをかせぐためのテクニックを伝授しよう。

1 モンスター(とくにドラゴン種族)を倒す

種族PTS.を効率よくかせぐには、倍率が一番高いドラゴン種族(リザードマンなど)を集中的に倒すといい。ただし、ドラゴン種族には強敵が多いので、ドラゴンの種族パラメータが高いウェポンを用意するなど、準備をおこたらないように。

2 同じ種族をつづけて倒す

同じ種族の敵を連続して倒すと、種族連続ボーナスのカウントが上がっていく。同じ種族の敵しか出現しない部屋に何度も出入りするといい(→P.464)。

3 両手装備のウェポンを使う

両手装備のウェポンは、ウェポンPTS.の倍率が高く、片手装備のウェポンにくらべて、1回の攻撃で得られるスコアに最大で5倍もの差がつく。下記の両手装備のウェポンのうち、いずれかを使うといい。

両手装備のウェポン	●ロングソード ●ヘヴィアックス ●ヘヴィメイス	●スピア ●クロスボウ

4 ひとつのウェポンを使いつづける

同じウェポンで敵を倒しつづけていれば、ウェポン連続ボーナスのカウントが上昇していく。ただし、魔法などを使うとリセットされてしまうので要注意。

5 チェインアビリティをつなげる

チェインアビリティを多くつなげようとしても、敵を倒すとその時点でチェインが終わってしまう。チェイン数を上げるためには、敵にダメージを与えないチェインアビリティを使うか、練習用ドール(→P.471)を相手にしよう。

◀敵にダメージを与えないチェインアビリティなら、どんなにチェインをつづけても敵を倒す心配がない。

6 ディフェンスアビリティを連続で成功させる

ディフェンスアビリティの発動に連続で成功していれば、ディフェンスアビリティ連続ボーナスが多くなる。ある程度連続で成功したあとは、失敗を避けるために(＝ボーナスがゼロにもどらないように)、ディフェンスアビリティを発動させないのも手だ。

7 HP回復は自然回復やトラップなどで

回復ボーナスは、HP回復系の魔法やアイテムを使うごとに減ってしまうが、ほかの手段でHPを回復させるぶんには影響がない。そのため、よほど必要に迫られた場合でないかぎり、HPの回復は自然回復やトラップ『ヒールパネル』、およびバトルアビリティ『ゲインライフ』などで行なうといい。

8 タイムアタックバトルに参加する

タイムアタックバトルの8つのコースでは、それぞれ1度挑戦するだけでタイムアタックPTS.が得られる。ただし、全コースに挑戦できるのは2周目以降。

9 何度もパズルモードをクリアする

パズルモードは同じ部屋を何度クリアしても、ランクに応じて毎回ボーナスが得られる。最高ランクである「LITTLE GREEN MAN」をもっとも獲得しやすい、地下墓地『流血の廊下』(MAP 2-10)で何度もパズルモードに挑戦するといい。

10 最速クリア時間を調節する

基本スコアの倍率が一番高い2.0倍となるのは、最速クリア時間が3～4時間台のとき。この状態だと、実質的には5000万PTS.かせぐだけで「グランド・マスター・ブレイカー」になることができるのだ。タイムアタック攻略(→P.474)を参考にして、3～4時間台でのクリアを目指そう。ただし、一度でも3時間未満でクリアすると、以降は倍率が1.0倍に固定されてしまうので要注意。

スコアが2倍になる最速クリア時間	3時間00分～4時間59分

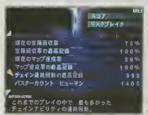
POINT 練習用ドールでかせげ

スコアに影響する要素は、そのほとんどがバトルに関係している。しかし、実際のバトルでは、アシュレイの残りHPなどによって出現するモンスターが変わったり、敵から反撃を受けたりするため、思いどおりに行動できないことが多い。その点、練習用ドールはかならず決まった場所に出現し、しかも絶対に反撃してこないので、望みどおりの行動ができる相手だ。また、HPが1000と高く、倒したときに得られる種族連続ボーナスなども大きくなる。つまり、練習用ドールを利用すれば、短時間でスコアを大幅に上げることができるわけだ。

◀同じ練習用ドールをつづけて倒していくと、ボーナスがどんどん増えていく。種族PTS.の倍率が一番高いドラゴンの練習用ドールを相手にするといい。

SECRET [FILE No. V] RISK BREAK
リスクブレイク

リスクブレイク画面には、アシュレイがこれまでにあげた成果が表示される。"戦いの記録"が刻まれているわけだ。

リスクブレイク画面に表示される記録は、ゲームをクリアした回数をはじめとして、下表のようにこまかく項目わけされている。その多くは、称号の獲得条件(→P.461)や、スコアを計算するうえでの基本スコアの算出(→P.466)に関連しているのだ。なお、新しい周回をはじめると、「現在の宝箱回収率」「現在のマップ達成率」以外のリスクブレイク画面内の記録が、前の周回から引き継がれる。

◀記録の上限はどれも高く、そこまで達するのは非常に難しい。

リスクブレイクの内容

項目名	内 容	最大値
クリア回数	ゲームをクリアした回数	65535
最速クリア時間	ゲームクリアに要した時間の最短記録と、そのときの周回数	—
宝箱回収率(現在／最高記録)	中身を回収した宝箱の割合。現在値と最高記録を別個に表示	各100%
マップ達成率(現在／最高記録)	訪れたことのある部屋の割合。現在値と最高記録を別個に表示	各100%
チェイン連続回数の最高記録	チェインアビリティをつなげた回数の最多記録	999(※)
バスターカウント(ヒューマン、ビースト、アンデッド、ファントム、ドラゴン、イービル)	倒したモンスターの数。種族ごとにわけてカウントされている	各65535
アタックカウント(ダガー、ソード、ロングソード、アックス&メイス、ヘヴィアックス、スタッフ、ヘヴィメイス、スピア、クロスボウ、素手)	基本攻撃やブレイクアーツでモンスターを攻撃した回数(命中してもミスになっても1回と数えられる)。ウェポンの系統ごとにカウントされている	各65535

※……999チェイン目で強制的にチェインが中断される

SECRET [FILE No. VI] TITLE OF EQUIPMENT
装備称号

装備可能なアイテム(ウェポン、アーマー、シールド)にも、能力値の高さによっては何らかの称号が与えられる。

装備の称号は、種族&属性パラメータのなかで、2番目に高い数値によって決まる。また、成長や合成、秘石の装着などで能力値が上下すれば、それに応じて称号も変わるのだ(属性魔法の効果は無視される)。

◀称号はアイテムの系統名の前につく。しかし、強さの目安となるだけで、それ以外の効果はない。

装備称号の種類と獲得条件

称 号 名	種族&属性パラメータのなかで2番目に高い数値
(なし)	10未満
ウォリアーズ	10～19
ナイトリィ	20～29
プレスティージアス	30～39
ブレイブ	40～49
ウォーローズ	50～59
トライアンファント	60～69
グロリアス	70～79
レジェンダリィ	80～89
スプリーム	90～99
ディバイン	100以上

※1番高い数値が複数ある場合は、それが「2番目に高い数値」と見なされる。

SECRET [FILE No. VII] TRAINING DOLL
練習用ドール

シナリオが進むと、特定の部屋に練習用ドールというものが出現する。これを利用して攻撃の反復練習や戦闘能力の強化を行なおう。

練習用ドールには、下記のように各種族+スペシャルの計7種類がある。いずれもまったく動かず、こちらから一方的に攻撃を行なえるので、チェインアビリティの練習やバトルアビリティの経験値かせぎに活用することが可能だ。また、基本攻撃をくり返せばウェポンの能力値のうち、下記の「強化要素」にあるパラメータを上げることができる。強化したい要素に応じて攻撃相手を選ぶといいだろう。さらに、練習用ドールは1000以上のダメージを与えれば倒すことができ、戦利品として回復系や能力値アップ系のアイテムが手に入る。防御力が高いため、倒すのであれば防御力を無視できるチェインアビリティを使っていきたい。

ヒューマン
場所 MAP 1-13
ワイン貯蔵庫『ワインの闇市場』
出現条件
ミノタウロスを倒す
リム構成 頭／胴／右腕／左腕／脚
強化要素 種族 ヒューマン／属性 物理
戦利品 ヴェラルート×1(100%)、キュアルート×1(100%)、聖母の霊薬×1(5%)

ビースト
場所 MAP 6-14
廃坑 第1階層『暗闇と迷信の坑道』
出現条件
グリッソム&ダーククルセイダーを倒す
リム構成 頭／胴／右腕／左腕／脚
強化要素 種族 ビースト／属性 物理
戦利品 キュアノストラム×1(100%)、マナノストラム×1(100%)、聖母の霊薬×1(5%)

アンデッド
場所 MAP 2-1
地下墓地『復讐を誓った広間』
出現条件
地下教会を訪れる
リム構成 頭／胴／右腕／左腕／脚
強化要素 種族 アンデッド／属性 物理
戦利品 キュアノストラム×1(100%)、マナノストラム×1(100%)、覇王の霊薬×1(5%)

ファントム
場所 MAP 16-4
街を囲む外壁 北側『少年が英雄となった場所』
出現条件
ニーチ&ティーガー戦後、ライムストーン運搬溝を訪れる
リム構成 頭／胴／右腕／左腕
強化要素 種族 ファントム／属性 物理
戦利品 ヴェラルート×1(100%)、マナルート×1(100%)、魔導師の霊薬×1(3%)

ドラゴン
場所 MAP 9-5
街を囲む外壁 南側『剣術を修行した部屋』
出現条件
クラウドドラゴンを倒す
リム構成 頭／胴／右腕／左腕／脚
強化要素 種族 ドラゴン／属性 物理
戦利品 ヴェラルート×1(100%)、マナルート×1(100%)、竜騎兵の霊薬×1(3%)

イービル
場所 MAP 14-9
市街地 東部『空中廊下ガルメス』
出現条件
市街地 東部『ルミタール広場』(MAP 14-8)を訪れる
リム構成 頭／胴／右腕／左腕／翼／脚
強化要素 種族 イービル／属性 神聖
戦利品 キュアノストラム×1(100%)、マナノストラム×1(100%)、賢者の霊薬×1(5%)

スペシャル
場所 MAP ?
?
出現条件
ニーチ&ティーガーを倒す
リム構成 頭／胴／右腕／左腕／脚
強化要素 種族 ヒューマン／属性 (右表参照)
戦利品 キュアノストラム×1(100%)、マナノストラム×1(100%)、覇王の霊薬×1(5%)

外見や種族はヒューマンの練習用ドールと同じだが、攻撃を命中させたリムによって、強化できる属性パラメータが右表のように異なる。なお、この練習用ドールだけは出現場所を記さないでおくが、魔法『テレポート』を使って探せば簡単に見つかるはずだ。

強化できる属性

狙うリム	属性
頭	暗黒
胴	風
右腕	土
左腕	水
脚	火

SECRET [FILE NO.Ⅷ]　ET CETERA

エトセトラ

アシュレイによる探索が行なわれたとはいえ、魔都レアモンデにはいまだに多くの知られざる謎が眠っている。そのいくつかを、ここに報告しよう。

1 エンディング後に隠された秘密 表示される背景の変化条件

ゲームクリア時に流れるエンディングが終わると、その周回でのマップ達成率と、その時点でのスコア&リスクブレイカーランクが表示される。このとき、背景画として表示されるグラフィックは、リスクブレイカーランクに応じて変化するのだ。表示されるグラフィックは、市街地に飛来するワイバーンや、仁王立ちしているラストクルセイダーなど、ここでしか見ることのできない貴重なものばかり。そのすべてを見るためにも、スコアをかせいでリスクブレイカーランクを上げ、何度もゲームをクリアしよう。

2 まとめて倒すとデモが挿入されるリザードマンたち

地下墓地『黙達が眠る霊境』(MAP 2-18)をはじめて訪れたときには、2体のリザードマンとのバトルになる。このとき、対象がリム複数の攻撃魔法を使ってリザードマンを2体同時に倒すと、通常では見ることのできない専用の演出が挿入されるのだ。(ただし、1周目ではこの時点で対象がリム複数の攻撃魔法を使うことができないので、リザードマンを2体同時に倒せるのは2周目以降となる)。

2体同時に倒すためには、間合いを離して移動し、リザードマン同士が近づくまで待つ必要がある。アシュレイを追いかけてくるように誘導して、2体を近づけさせるといい。

◀2体のリザードマンは離れて動きがちなので、近づくようにうまく誘導しよう。

▶同時に倒すと、致命傷を受けて、ふらふらと倒れこむリザードマンたちの姿が見られる。

3 指揮官を殺された聖印騎士たちの怒りと恐怖

市街地 西部『ティコラス川』(MAP 4-5)では、デュエイン&聖印騎士サージク&聖印騎士ベジャールと戦うことになる。ここで聖印騎士たちを無視して、最初にデュエインを倒してみよう。すると、サージクが「罪深き殺し屋め！ 悔い改めさせてやる！」と怒りをあらわにするのだ。また、サージクを倒したあとでデュエインを倒すと、ひとり残されたベジャールが「イヤだ、オレはゾンビになんかなりたくないッ！」と、恐怖におののく言葉を発する。

◀怒りに燃える聖印騎士サージク。ちなみに、先に聖印騎士ベジャールを倒してからデュエインを倒したときにも同じセリフを言う。

4 ミノタウロスの呪いか？ 経験値が得られない謎の現象

2周目以降は、前の周回までに修得していたバトルアビリティやブレイクアーツが、そのまま引き継がれる。もし未修得のものが残っていた場合は、蓄積されている経験値なども持ち越しとなるのだ。ところが、新たな周回がはじまってから、ワイン貯蔵庫『永遠の愛を誓った職人の処刑所』(MAP 1-14)でミノタウロスを倒すまでのあいだは、モンスターを倒してもブレイクアーツ用の経験値が得られない(通常はモンスターを倒すと蓄積)。同様に、バトルアビリティ用の経験値(通常はバトルアビリティが発動すると蓄積)は、ディフェンスアビリティの入力に成功したときにしか得られないのだ。

◀ミノタウロスを倒すまでは、チェインアビリティの入力に成功しても経験値は入らない。

5 シドニーが倒した敵はライブラリに載らない

はじめて羽虫の森『大自然の支配に挑んだ広場』(MAP 8-25)を訪れたとき、グリッソム&ダーククルセイダーと戦うことになるが、このバトルにはシドニーが加わり、アシュレイとともに戦ってくれる。このとき、シドニーの攻撃によってダーククルセイダーが倒されると、「アシュレイが倒した」という条件が満たされないために、ダーククルセイダーがライブラリに登録されないのだ(写真参照)。

6 チェインをつないでいるあいだはまさに完全無敵!?

チェインアビリティ『クリムゾンレイド』には、アシュレイのHPを減少させる効果がある。それによってアシュレイのHPがゼロになれば、当然ながらゲームオーバーだ。ところが、チェインアビリティをつないでいる最中ならば、『クリムゾンレイド』の効果でアシュレイのHPがゼロになっても、ゲームオーバーにはならない。ただし、そのあとに『ゲインライフ』を使ってアシュレイのHPを回復させておかないと、チェインがとぎれた直後にゲームオーバーになってしまうので注意すること。

7 扉を開けているあいだに敵に襲われない方法

部屋の出入口をふさいでいる扉は、その前に立って⊗ボタンを押すと開くが、扉が開き終わるまでは出入口を通ることができない。そのため、扉が開くのを待っているときに、近づいてきたモンスターから攻撃を受けてしまうことがある。だが、扉が開き終わる前でも、モードの切りかえのほか、基本攻撃や魔法などの使用は可能。しかも、それらの行動中は敵の動きが止まるので、扉を開いた(⊗ボタンを押した)と同時に上記の行動をとれば、敵から攻撃されることがなくなるのだ。

◀扉を開くと同時に、モードを切りかえたりすると、敵の動きが止まっているあいだに扉が開き終わる。

8 ファクトリー内のどこかにある張り紙の秘密

ブレードやアーマーなどの合成を行なうには、レアモンデ内に6ヵ所あるファクトリーのいずれかへ行かなければならない。ファクトリーに入った瞬間に、その場所で合成に使用できる材質が表示されるが、じつはこの情報を好きなときに確認する方法がある。すべてのファクトリーには、部屋内のどこかに1枚の張り紙が張られており、これを調べる(前に立って⊗ボタンを押す)と、合成に使える材質をチェックできるのだ。見つけにくい場所に張られている場合もあるので、室内をくまなく探してみよう。

◀アシュレイの目の前にあるのが、その張り紙。各ファクトリーに、かならず1枚ずつ張られているのだ。

9 魔都の上空を優雅に舞う鳥を探してみよう

レアモンデのなかで、屋外にあたるエリア(羽虫の森および羽虫の森 東部をのぞく)の上空には、鳥が飛んでいることがある。通常、その姿を見ることはできないが、スタートボタンや右スティックで主観視点に切りかえて上空を見上げていると、まれに視界を横切る場合があるのだ。なお、バードウォッチングをするなら、空を広く見渡せる市街地 南部『フォルカス坂』(MAP 11-1)がオススメのスポット。

◀レアモンデ上空を旋回する鳥。ほんの一瞬しか姿を現さないので、見のがさないように。

10 見えない場所に現れる幻のペンタグラム

羽虫の森 東部『獲物を追った苦難の広場』(MAP 20-1)で主観視点に切りかえてあたりを見まわすと、通常の視点では何もなかった場所にペンタグラムの影が見える。ただし、このペンタグラムは"魔"が見せる幻影なのか、真上に立ってもセーブや『テレポート』による瞬間移動はできない。

魔都レアモンデを1時間台で走破しよう！

最短となるルートを進んでいけば、レアモンデをわずか2時間足らずで走破できる。そのための手順やテクニックなどの情報を高密度で掲載したので、これを参考に短時間クリアに挑戦してみよう。

タイムアタックとは？

「ゲームをいかに短時間でクリアできるか」を競うプレイスタイルを、タイムアタックと呼ぶ。タイムアタックを行なうときに注意するのは、プレイ時間を長引かせないという一点のみだ。しかし、そのためには、アシュレイの強化を最低限にとどめ、移動ルートも十分に吟味する必要がある。ゆえに、タイムアタックに挑戦するなら、まずは一度ゲームをクリアして、ひととおりの知識を身につけておきたい。

なお、このコーナーは上級者を対象にして書かれている。よって、「敵を倒すまでチェインアビリティをつなげる」「HP回復の手間をはぶくため、敵の攻撃に対して確実にディフェンスアビリティを発動させる」などのテクニックは、使えるものとして話を進めているので注意してほしい。また、パズルモードが起動する部屋については、「全パズルモード最短解法集」(→P.446)を参考にして、最短手順でクリアできるようにしておくこと。練習に練習を重ねて、1時間台でのクリアを達成しよう。

本書スタッフの出した1周目の最速クリア時間　**1時間47分**

備考
- ●プレイステーション2を使用
- ●デジタルコントローラを使用
- ●セーブは4回

2周目以降のタイムアタック

本作では、ゲームクリア時に作成したクリアデータを使うことで、新しい周回をプレイできる。2周目以降ならば、それより前の周回でアシュレイを存分に強化してからタイムアタックに挑むことが可能だ。右記の記録は、P.208の強化法にもとづいてアシュレイを強化したあと、新たな周回においてタイムアタックに挑戦したときのもの。ちなみに、アシュレイは、すべてのモンスターを基本攻撃1回で倒すことができ、かつ敵からの攻撃でダメージをほとんど受けなくなるほど強化してある。なお、2周目以降の移動ルートは基本的に1周目に準じているものの、数ヵ所で独自のルート使用した。くわしくは、「最短ルート攻略」(→P.477)を参照のこと。

本書スタッフの出した2周目の最速クリア時間　**1時間14分**

タイムアタックを行なうときに知っておきたいテクニック

具体的なタイムアタック攻略の解説に入る前に、知っておくと便利なテクニックを紹介していこう。効率よくゲームを進めるためのごく基本的なものから、このコーナー独自の時間短縮法まで、さまざまな情報を掲載しているので、タイムアタックに挑戦する前に一度は目を通しておいてほしい。

Ⅰ．バトルについて

●タイムアタック流バトル術(1周目)

強力なウェポンやアーマーを装備せずに進むことになる1周目でも、戦いかたしだいでは十分に強敵と渡り合える。攻撃において重要となるのは、『ヘヴィショット』『レイジングエイク』『ゲインファントム』の3つのチェインアビリティ。これらを敵のHPに応じて使いわけていくのだ。具体的な使いわけかたは以下のとおり。

①HPの少ない敵……『レイジングエイク』と『ヘヴィショット』を交互に使う。『ヘヴィショット』の攻撃動作時間は短く、すぐに『レイジングエイク』を使うことができるため、時間短縮につながる。

②HPの多い敵……最初の数回は『レイジングエイク』と『ゲインファントム』で攻撃。『ゲインファントム』のダメージが『レイジングエイク』のダメージを下まわるあたりで、『ゲインファントム』を『ヘヴィショット』に切りかえる。『ゲインファントム』は攻撃動作時間が長く、敵を倒すまで使いつづけるとタイムロスになる場合が多いので注意。

上記①②でとくに多用するのは、アシュレイの残りHPが少ないほど敵に与えるダメージ量が大きくなる『レイジングエイク』。これを活かすには、残りHPをなるべく少なくしたまま移動を行なう必要がある。その状態で敵から攻撃を受けた場合は、対応するディフェンスアビリティを確実に発動させて、ゲームオーバーになるのを防ぐこと。

ちなみに右表では、タイムアタックで戦うおもなモンスターをピックアップし、攻撃時に狙うべきリムと、上記①②のどちらの攻撃方法を使えばいいかをまとめているので、参考にしてほしい。

チェインアビリティを狙うべきリムと攻撃方法

出現場所	モンスター名	リム	攻撃方法
3-9 冒涜の間	ゴーレム	胴	①
3-12 邪心を清めた礼拝堂	ドラゴン	頭	②
4-5 ティコラス川	デュエイン	—	①
6-7 争いが勃発した通路	ワイバーン	尾	①
6-17 鉱石の精錬所	ファイアエレメンタル	頭	①
6-22 裏切り者との別れの坑道	オーガ	胴	②
7-4 地底の魚市場	クラブジャイアント	胴	①
8-12 生還を望んだ広場	アースドラゴン	頭	②
8-25 大自然の支配に挑んだ広場	グリッソム	脚	①
8-25 大自然の支配に挑んだ広場	ダーククルセイダー	脚	①
10-6 戦いと憩いの広場	ローゼンクランツ	—	②
7-10 地震に脅えた混乱の広間	ダークエレメンタル	頭	①
13-27 暗闇の中での食事場	クラウドドラゴン	頭	②
15-2 自由な議論が交わされた広場	ハーピー	首	①
15-3 異国の商人達が集った珍品の市場	リッチ	胴	①
15-7 宝石付きの武器が売られた闇市場	ナイトストーカー	腹	①
15-11 汚水が流れた街頭	ニーチ	胴	①
17-2 聖地を夢見た広間	ウォータエレメンタル	頭	①
17-19 拷問が繰り返された会合所	オーガロード	胴	②
17-25 日料が金で支払われた広間	フロストドラゴン	頭	②
18-4 絶望を掲げた古代の礼拝堂	ミノタウロスロード	胸	①
18-7 理性の部屋	カーリー	右腕(手前側)	①
19-3 秩序と混沌の部屋	マリッド	頭	①
19-4 真実と偽りの部屋	イフリート	頭	①
19-9 異端者の皮を剥がした自白の間	ジン	頭	①
19-13 聖なる誓約が破られた罪悪の広間	フレイムドラゴン	頭	②
19-24 闇に光を照らした聖なる部屋	アークドラゴン	頭	②
19-27 理想を掲げる者の希望の間	ダオ	頭	①
19-29 不治の病が伝染した失望の部屋	ナイトメア	頭	①
19-33 ???	ギルデンスターン・第1形態	胴	②
? ?	ギルデンスターン・第2形態	胴	②

※リムの欄にある「——」は、どのリムを狙ってもかまわないことを示す

●修得するバトルアビリティ

バトルアビリティを修得していく順番も、タイムアタックにおける大事なポイントだ。本攻略では、最優先で『ゲインファントム』と『レイジングエイク』を修得し、そのあとはディフェンスアビリティの修得に重点を置いている。なお、これらのバトルアビリティをどのような局面で活用するのかは、最短ルート攻略(→P.477)を参照。

バトルアビリティを修得する順番

順番	バトルアビリティ名	順番	バトルアビリティ名
1	Cナミングクロウ	7	Dアースコンソル
2	Cダルネスバインド	8	Dフィーンドガード
3	Cゲインファントム	9	Dデモンスケイル
4	Cレイジングエイク	10	Dレジストマジック
5	Dファイアブルーフ	11	Dレジストダメージ
6	Dアクアウォード		

※Cはチェインアビリティ、Dはディフェンスアビリティ

Ⅱ.移動について

●移動時の注意点

つねに最短距離を移動するのは当然だが、壁に接触した場合、アシュレイの移動スピードが大幅にダウンする。また、高い位置から飛び降りると、着地時にアシュレイの動きが一瞬停止してしまう。これらの行動はなるべくひかえること。

高い場所へ移動するさいは、ジャンプで跳び乗るのがベスト。ジャンプだけでは届かない場合は、よじ登り(→P.223)を使ってのぼろう。ぶら下がりは動作時間が長くなるため、極力行なわないようにしたい。ちなみに、階段をのぼるときはジャンプ、下りるときは走るようにすると、移動時間を短縮できる。

●バトルを避けるために

敵が攻撃をしてくると、それだけでタイムロスになってしまう。アシュレイがジャンプしているあいだは攻撃されずにすむので、敵が出現する場所では◉ボタンを連打しながら移動するといい。

●モード変更は扉を開けながら

バトルモードからリラックスモード(またはその逆)に切りかえた瞬間は、アシュレイの動作が止まってしまう。ただし、モードの切りかえは扉を開けている最中にも行なえるので、扉を開けたアシュレイが硬直しているあいだにモードを変更しよう。

●妖精の羽を活用しよう

羽虫の森に出現するキラーフィッシュを倒すと、ときおり妖精の羽が手に入る。これを使ってクイック状態になれば、特定の部屋でキューブを動かす手間を省略できるのだ。ただし、妖精の羽の入手確率は低いため、1周目の場合は羽虫の森『精霊界の隣接点』(MAP **8-1**)でセーブしておき、最短時間で入手できるまでやり直してもいい。2周目以降の場合は、ゲーム開始から羽虫の森までやり直す手間が1周目より少ないので、セーブをせずに挑戦してみよう(セーブは1回につき約30秒かかるため)。

Ⅲ.その他のテクニック

●HPが低い状態を維持する

『レイジングエイク』で敵に与えるダメージ量を増やすために、アシュレイの残りHPはできるだけ少なくしておきたい(かぎりなくゼロに近い状態がベスト)。手早くHPを減らしたいなら、敵からの攻撃をわざと受けて調節するといいだろう。HPが自然回復するペースを遅くするために、移動時はバトルモードにしておくことも忘れずに。

2周目以降では『レイジングエイク』を使わないが、やはり残りHPは少ないほうがいい。というのも、残りHPが多いと敵の出現数が増え、それだけ攻撃される可能性が高まる(＝時間がかかる)からだ。しかし、アシュレイを極限まで強化していると、なかなかHPを減らすことができない。そんなときは、トラップ『ポイズンパネル』を踏んで毒状態になり、その効果で残りHPがゼロ近くまで減ったときに毒状態を回復させる、という方法で調整しよう。

●成長スロットは目押しせよ

特定の敵を倒すと、成長スロットでアシュレイを成長させることができる。このときは、『レイジングエイク』のダメージを増やすために、「HP＋5」を狙って目押しをしていこう。なお、アシュレイの強化を終えた2週目以降のプレイであれば狙う必要がないので、●ボタンを連打してすぐに止めること。

●イベントシーンはキャンセルしよう

基本的に、各所で挿入されるイベントシーンはスタートボタンでキャンセルすることが可能。イベントシーン中もプレイタイムは進んでいるので、かならずキャンセルするように。

●ウェポンはクロスボウがオススメ

レンジのせまい初期装備のソード(ファンダンゴ・B)を使っていると、敵からの攻撃を先に受けるケースが多く、その結果バトルによけいな時間がかかってしまう。このような事態を避けるためにも、ワイン貯蔵庫『命の値段を決めた部屋』(MAP **1-9**)でクロスボウ(セブンスヘヴン・B)を入手＆装備しておこう。ルート的には寄り道となってしまうが、クロスボウのレンジはとても広いので、以後のバトルにおいて絶大な時間短縮が図れるはずだ。

◀クロスボウのレンジなら、ソードでは届かないような場所も攻撃できる。

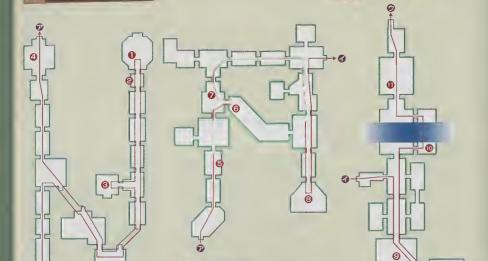
最短ルート攻略

ここからは、本書が推奨する最短ルート攻略法を解説していく。なお、攻略は1周目を基準に行なっているが、敵の倒しかた以外は2周目以降もとくに変わらない。ただし、2周目以降でなければ実行できないことに関しては、そのつど説明している。

●以降のページの攻略マップ凡例

→㋐ ……移動ルート。矢印の先についている文字は、同じ文字のついた矢印につづくことを表す。

❶ ……解説番号。その場所でとくに注意すべき点を、本文中の同じ番号がついたところで解説。

※基本的に、通過するエリア名のみを表記。ただし、入手しなければならない刻印や鍵などがある部屋と、倒すと先へ進む仕掛け(扉のロックはのぞく)が作動する敵のいる部屋は記載してある

A ワイン貯蔵庫

① 1-14 永遠の愛を誓った職人の処刑所

ミノタウロスを速攻で倒す

ミノタウロスを手早く倒すため、ひたすら頭を攻撃すること。なお、バトル後に、チェインアビリティは『ヘヴィショット』『ゲインダメージ』を、ディフェンスアビリティは『セルフリカバリー』『ダメージリフレク』『インパクトガード』を、それぞれのボタンに割り当てておこう。

② 1-13 ワインの闇市場

練習用ドールで経験値かせぎ

練習用ドールで、バトルアビリティの経験値を4〜5PTほどかせいでおく。このあとに出現するデュラハンを倒した時点で、確実に『ナミングクロウ』を修得するためだ。

③ 1-9 命の値段を決めた部屋

クロスボウを入手せよ

宝箱の中身を回収したら、直後にセブンスヘヴン・Bを装備し、部屋にいる敵を手早く全滅させる。シルバーウルフはHPが多いので、チェインアビリティを使って倒そう。

④ 1-18 英雄がワインを選んだ部屋

腹を狙って攻撃

デュラハンの腹を狙ってチェインアビリティで攻撃する。ただし、最初の基本攻撃をミスしたら、2チェイン目の入力を中止し、基本攻撃が当たるまでやり直そう。デュラハンの腹はチェインアビリティの命中率こそ低いものの、与えられるダメージが大きいため、運が悪くなければ15チェイン前後で倒せる。リスクが蓄積したあとでチェインアビリティの入力に失敗した場合は、チェインアビリティの命中率が高い右腕か左腕を狙って、つぎの攻撃を行なうといい。なお、倒したあとには『ナミングクロウ』を修得しておくこと。

B 地下墓地

⑤ 2-3 亡人を嘆く悲しみの廊下

経験値をかせごう

ここで、チェインアビリティの経験値を22〜24PTかせいでおく。スケルトンに基本攻撃を行ない、チェインアビリティを10チェイン目までつなげたら攻撃をやめる。直後にふたたび基本攻撃を行ない、今度は倒すまでチェインをつづけよう。このとき、ダメージを与えすぎないために、基本攻撃は2回ともミスになっていなければならない。もし基本攻撃が命中してしまったら、ほかの敵も利用して経験値を得ること。

⑥ 2-7 母が亡き子を抱いた通路

ダルネスバインドを修得

ゴーストは12チェイン前後で倒すこと。ここまでの解説どおりに経験値をかせいでいれば、『ダルネスバインド』が修得できる。

⑦ 2-6 殉教者達に祈りを捧げた墓地

バットで6チェイン

⑥でゴーストを倒してこの部屋へもどってきたときは、のちほど『ゲインファントム』を修得するために、バットへ6〜8回チェインアビリティを使ったあとで先へと進もう。

⑧ 2-18 獣達が眠る霊境

ふたつのアビリティを修得せよ

ここでは、2体いるリザードマンのどちらを先に倒してもいいが、基本攻撃で15〜20くらいのダメージを与えられるリムを狙うこと。1体目を12チェイン以上で倒せば『ゲインファントム』を修得できるので、『ゲインダメージ』のかわりに割り当てたあと、残り1体の胴を狙って攻撃(このときの基本攻撃はミスしていなければならない)。9〜10チェインほどつづけたら攻撃を止め、ふたたび胴にチェインアビリティを使うと、23PT以上の経験値がかせげる。これで『レイジングエイク』を修得したら、忘れずにボタンに割り当てよう。

C 地下教会

⑨ 3-7 殉教者を祭る場所

ヘルハウンドが見えたら倒せ

『冒涜の間』(MAP 3-9)へ向かう途中、ヘルハウンドがこちらに気づいたら迷わず倒そう。放っておくと、ゴーレム戦の帰りに『ファイアブレス』を受ける可能性があるからだ。

⑩ 3-11 逃げ行く者の渡り廊下

ポイズンスライムに注意

バットを倒し、ポイズンスライムを高台の下におびき寄せたら、写真の位置から押しキューブを破壊し、キューブがあった場所へ跳び移ればOK。なお、ポイズンスライムをおびき寄せたあとは、『ポイズンスニーズ』を受けないように、すぐ高台へと移動すること。

▲この位置から押しキューブを破壊したあとは、できるだけ急いで高台へ移動しよう。

⑪ 3-12 邪心を清めた礼拝堂

廃坑 第1階層に備えて

ドラゴンとのバトルが終了するころには『ファイアプルーフ』を修得できているはず。これは、このあとに通過する廃坑 第1階層でヘルハウンドが使ってくる『ファイアブレス』に対抗するための貴重な手段となる。地下教会を抜けたら、以後『ダメージリフレク』を使う機会はまずないので、『ファイアプルーフ』と入れかえておくといいだろう。

D 市街地 西部

⑫ 4-5 ティコラス川

聖印騎士から先に倒せ

デュエインを先に倒すと、残った聖印騎士がセリフをしゃべるぶん時間をロスしてしまうため、まずは聖印騎士から倒していく。なお、バトル終了後に『バーミリオン通り』(MAP 4-1)へ移動するさいには、わざと川に落ちればHPを減らしつつ出入口へもどることが可能だ。

F 廃坑 第1階層

⑬ 6-11 廃坑の簡易倉庫

トラップを踏む

1周目の場合は、宝箱からシャガの刻印を取る前にトラップ『トラップクリア』を踏む。2周目以降はそれを行なわずに、わざと宝箱の前にあるトラップ『ポイズンパネル』を踏もう。これで毒状態になれば、敵からまったくダメージを受けないほどアシュレイが成長していても、ラクにHPを減らすことができる。もちろん、HPを限界まで減らしたあとは、『アンチドーテ』を使っておくこと。

G 市街地 西部

H 地下街 西部

I 羽虫の森

J 街を囲む外壁 南側

K レアモンデ砦

L アイアンメイデンLv.1

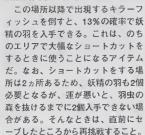
M 市街地 南部

N 街を囲む外壁 東側

(→P.482)

G 市街地 西部

⑭ 4-6 ブケッツ通り
通り道にペンタグラム

廃坑 第1階層から出てきたとき、進路上にちょうどペンタグラムがある。もし、ここまでにセーブをしていなければ、セーブするのも手だ。

▲このペンタグラムでセーブ。ただし、2周目以降なら無視して時間を短縮したい。

I 羽虫の森

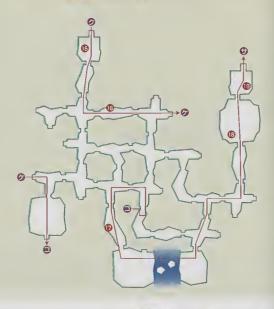
⑮ 8-1 精霊界の隣接点
羽虫の森へ踏み入る前に

羽虫の森では、バジリスクが『アシッドブレス』を、キラーフィッシュが『スパイラルシェル』を使ってくる可能性がある。これらの攻撃に対抗するため、忘れずに『アースコンソル』と『アクアウォード』をボタンに割り当てておくこと。ただし、敵は基本攻撃も使用してくるので、『インパクトガード』は残しておこう。

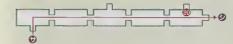
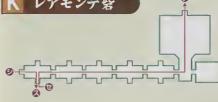
⑯ 8-4 獣が討たれる路
妖精の羽を手に入れろ

この場所以降で出現するキラーフィッシュを倒すと、13%の確率で妖精の羽を入手できる。これは、のちのエリアで大幅なショートカットをするときに使うことになるアイテムだ。なお、ショートカットをする場所は2ヵ所あるため、妖精の羽も2個必要となるが、運が悪いと、羽虫の森を抜けるまでに2個入手できない場合がある。そんなときは、直前にセーブしたところから再挑戦すること。

⑰ 8-14 降り注ぐ雨が癒す救いの路
ディフェンスアビリティをチェンジ

『己と戦った狩人の路』(MAP 8-23)まではキラーフィッシュが出現しないが、かわりにファイアエレメンタルが登場する。『アクアウォード』と入れかえる形で『ファイアプルーフ』をボタンに割り当てておこう。

⑱ 8-25 大自然の支配に挑んだ広場
時間短縮のカギはシドニーがにぎる

グリッソムの『サンダーバーストLv.2』が危険なので、まずグリッソム、つぎにダーククルセイダーを倒す。そのあいだにシドニーがアシュレイに対して『ヒール』を使ってくると、アシュレイのHPが回復し、主戦力である『レイジングエイク』のダメージが激減する。結果的に、敵を倒す時間がよけいにかかってしまうが、この事態を回避する方法はないので、シドニーが『ヒール』を使ってこないことを祈って戦うしかない。運良くシドニーがほかの魔法を使ってくれれば、短時間でバトルを終了させることができるだろう。

▲『ヒール』を使われたら、短時間攻略はなかば失敗したと思っていい。

⑲ 8-26 森を守った出口
耐魔のグリモアを使え

直前のバトルで入手した耐魔のグリモアはここで使い、魔法無効状態になるとともに『インバリドスペル』を修得しておこう。このように、何もない場所であらかじめ魔法を使っておけば、消費したMPを移動中に自然回復できるため、最大MPが低くても『インバリドスペル』を連続して使うことができるのだ。

J 街を囲む外壁 南側

⑳ 9-5 剣術を修行した部屋
ここでHPの調整を

部屋から出る前に、リザードマンの攻撃に対して『インパクトガード』を使うことで、HPを少なくしておきたい。さらに、部屋を出た時点からローゼンクランツ戦が終わるまではバトルモードにしておき、HPの自然回復を抑えよう。このあとに戦うアイアンメイデン Lv.1『カルドロン』(MAP 23-2)のレイス＆ガーゴイル2体と、レアモンデ砦『戦いと憩いの広場』(MAP 10-6)のローゼンクランツは、攻撃される前に倒すこと。

M 市街地 南部

㉑ 11-1 フォルカス坂
聖印騎士に ダルネスバインド

『アルアーノ通り』(MAP 11-5)へ向かう途中に聖印騎士が2体いるが、無視して先を急げば、攻撃されずに通過することが可能。ただし、そのうち1体は補助魔法を使うので、運が悪いと何度も魔法を使われて大きなタイムロスとなってしまうことがある。不安であれば、魔法を使われる前に『ダルネスバインド』でサイレント状態にするか、2周目以降であれば倒してしまうのも手だ。

㉒ 11-5 アルアーノ通り
ワンテンポ遅れた攻撃に注意

ここにいる3体の聖印騎士も無視して進むことになるが、クロスボウを装備した1体だけは、『カザバス家』(MAP 11-6)に通じる扉へ到達する前に、最低でも1度は攻撃してくるはず。クロスボウによる基本攻撃は、『インパクトガード』を発動させるタイミングがソードやスピアよりもわずかに遅いので、あせって早めにボタンを入力しないよう注意したい。

N 街を囲む外壁 東側

㉓ 12-2 騎士希望者が集合する挑戦の間
魔法を使いそうなら攻撃せよ

つぎの部屋へ行く前にゾンビメイジの吹き出しを確認した場合は、『ダルネスバインド』でサイレント状態にしてしまおう。『守備隊が夢を語る部屋』(MAP 12-4)にいるゾンビメイジにも同様の方法で対処すること。

㉔ 12-5 侵入者を追い詰めた部屋
とにかく インパクトガード

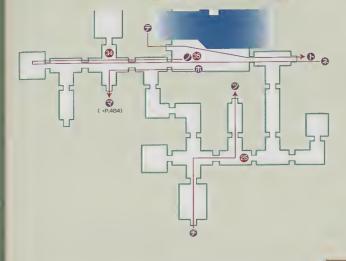
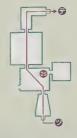
部屋に入ってからまっすぐ階段を駆け下り、敵が攻撃してくる直前にジャンプして扉の前へ行けば、攻撃されずに隣の部屋へ移動できることがある。もし攻撃されたら、それが基本攻撃でも『ナミングクロウ』でも、かまわずに『インパクトガード』で対抗すること。なぜなら、つねにHPを少なく維持している状況で『ナミングクロウ』に対して『セルフリカバリー』を使うと、しびれ状態になることは防げても、HPがゼロになる(＝ゲームオーバーになる)ことは避けられないからだ。しびれ状態になったら、聖霊の祝福で回復すればいい。

O 地下街 西部

P 廃坑 第2階層

Q 市街地 東部

R 地下街 東部

S 街を囲む外壁 北側

O 地下街 西部

㉕ 7-14 祈りを捧げた者達の街角

ダークアイは街灯でかわす

扉への最短距離を通らずに、街灯の外側をまわる。これでダークアイをかわすことが可能だ。

P 廃坑 第2階層

㉖ 13-26 盗賊達の空洞

「インバリドスペル」を活用

インプがさまざまな魔法を使ってくるため、『ダルネスバインド』でインプをサイレント状態にするか、『インバリドスペル』で魔法無効状態になってから移動しよう。何かしらの魔法を受けたときは、すぐにまた『インバリドスペル』を使ってもいい。リザードマンは無視して進もう。

Q 市街地 東部

㉗ 14-2 ケッシュ大橋

足場は横から乗る

『クリムナード通り』(MAP 14-3)へ移動するために、切り立った足場へ最速で向かうと、ちょうど聖印騎士も同じ足場に移動してくる。足場の上でお互いが向き合った状態になると、反対側に跳べないので、足場へ移動するときは横から跳び乗り、聖印騎士のうしろ側へ行くこと。そうすれば、同じ足場にいても反対側に跳び移ることが可能となる。なお、『クリムナード通り』へ行く前に『ダルネスバインド』『フィーンドガード』『インパクトガード』をボタンに割り当てておくといいだろう。

㉘ 14-3 クリムナード通り

神聖属性の攻撃に注意

アシュレイからもっとも近い位置にいる聖印騎士は、さまざまな属性の攻撃魔法を使ってくるので、真っ先に『ダルネスバインド』で魔法を封じておこう。あとは、敵を無視して『フィズラノ通り』(MAP 14-5)に移動するのみだが、魔法を封じられた聖印騎士が基本攻撃をしてくる場合がある。これは神聖属性の攻撃なので、『フィーンドガード』で対抗すること。ちなみに、ほかの聖印騎士が攻撃してきたときは、『インパクトガード』を使ってダメージを軽減すれば問題ない。

㉙ 14-5 フィズラノ通り

魔法無効状態に頼れ

ここへきたら、最初に『インバリドスペル』を使っておく。『シャスラスの丘公園』(MAP 14-7)につづく高台まで移動するあいだに、敵が魔法で攻撃してくることがあるが、これを阻止するのは困難なので魔法無効状態で対処しよう。そして、高台をのぼった直後に聖印騎士へ『ダルネスバインド』を使って、魔法を封じる。あとは先を急ぐのみだ。

R 地下街 東部

㉚ 15-1 新たな世界を目指した通路

クイックシルバーを黙らせる

これ以降、数多く登場するクイックシルバーは、魔法をメインに攻撃してくるイヤな敵。すべての魔法を『インバリドスペル』で無効化できるほどMPに余裕はないので、見かけたらすぐに『ダルネスバインド』でサイレント状態にしてしまおう。なお、サイレント状態になったクイックシルバーが基本攻撃を行なってきたときは、『フィーンドガード』でしかダメージを軽減できないので注意。

㉛ 15-5 武器が違法に運び出された広間

時間を取るか、安全を取るか

リッチには『ダルネスバインド』が効かないので、魔法無効状態に頼って無視するか、倒すしかない。時間をかけたくないなら前者を、安全にいくなら後者を選ぼう。

▲魔法無効状態になっているなら、リッチは無視して時間を短縮したいところだ。

S 街を囲む外壁 北側

㉜ 16-5 蛮族の攻撃の跡が残る部屋

残りMPで行動を決めよう

ダークエレメンタルがいるので、『インバリドスペル』を使っておこう。敵を無視して進んだときに、魔法を1回しか受けなければベストだが、移動に手間取ると2回以上受けることになり、倒した場合と比較して、それほど時間が変わらなくなる。残りMPに余裕がなければ、倒して進んだほうがいいだろう。なお、このあとは『テレポート』で移動を行なうので、MPを早く自然回復させるためにリラックスモードを活用すること。

Q 市街地 東部

㉝ 14-1 ディバイス通り

2周目以降ならではのショートカット

2周目以降であればMPに余裕があるはずなので、ここにあるペンタグラムで『テレポート』を使って、地下街 西部『太陽を望んだ街道』(MAP 7-5)へと移動しよう。わずか3部屋分のショートカットだが、これを利用しない手はない。

O 地下街 西部

㉞ 7-5 太陽を望んだ街道

ここでも2周目以降は瞬間移動

2周目以降のプレイなら、『テレポート』を使って、ここから市街地 東部『ケッシュ大橋』(MAP 14-2)へと移動し、時間短縮を図ること。

㉟ 7-16 崩壊した商店街

テレポートを使って移動

1周目のプレイでは、ここから『テレポート』を使って市街地 東部『ケッシュ大橋』(MAP 14-2)へ。なお、『テレポート』のついでに、セーブを行なってもかまわない。

R 地下街 東部

㊱ 15-11 汚水が流れた街頭

ニーチを狙え

ニーチは、ティーガーよりもHPが低いうえ、チェインアビリティの命中率も高い。ここでは迷わずニーチを攻撃するのが正解だ。

Q 市街地 東部

㊲ 14-2 ケッシュ大橋

「テレポート」の行き先は

1周目の場合、ここのペンタグラムから『テレポート』で移動できるのは、地下街 西部『崩壊した商店街』(MAP 7-16)になる。一方、2周目以降で最大MPが高いなら、地下街 西部『太陽を望んだ街道』(MAP 7-5)へと移動することが可能。

T ライムストーン運搬溝　U キルティア神殿

W 大聖堂

T ライムストーン運搬溝

㊳ 17-3 鉱物を運んだ坑道

難所へ挑戦する前に

この先は、これまで以上に難所が連続している。もし㉞でセーブを行なっていないのであれば、このあたりでセーブしておきたいところだ。

㊴ 17-8 僅かな風が通る場所

魔法を封じてしびれさせる

グレムリンを無視して移動しようとすると、何度も魔法を使われて、大きなタイムロスとなる。ここから先で遭遇するグレムリンは、すべて『ダルネスバインド』で魔法を封じていこう。さらに『ナミングクロウ』でしびれ状態にすると、敵から逃げやすくなることを覚えておきたい。グレムリンはサイレント状態になると基本攻撃を仕掛けてくることがあるが、そのときは『インパクトガード』で対抗すればOK。なお、「鉱物を運ぶ労働者の道」(MAP 17-12)にいるガーゴイルの基本攻撃は土属性なので、これに対しては『アースコンソル』を発動させてダメージを軽減すること。

㊵ 17-15 月のない夜を過ごした仮寝室

デモンスケイル かないなら

残りHPが少なければ、グレムリンは1体しか出現しない。㊴と同様に対処すればいいが、気をつけるべきは敵の基本攻撃。これは暗黒属性になっているので、『デモンスケイル』を修得していないのなら、倒して進んだほうが安全だ。

㊶ 17-26 心ない者たちの坑道

妖精の羽を使用する

写真の位置で妖精の羽を使ってクイック状態になろう。クイック状態中はジャンプの飛距離が伸びるので、キューブを利用しなくても一気に向こう側へジャンプできるのだ。

▲ここで妖精の羽を使い、クイック状態になったらすぐにジャンプしよう。

U キルティア神殿

㊷ 18-5 希望を怨んだ死者の霊場

2周目の妖精の羽はここで

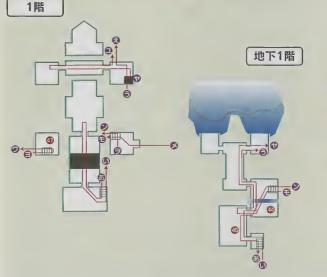
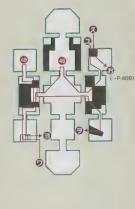
ここでも、妖精の羽を使うことで一気に時間を短縮できる(くわしくはP.451を参照)。

V 市街地 東部

㊸ 14-8 ルミタール広場

最後の準備とセーブを

1周目のタイムアタックにおいて、セーブを行なう最後の場所が、ここにあるペンタグラム。大聖堂にもペンタグラムはあるが、クリアまではあとわずかなので、これ以後のセーブは避けたほうがいいだろう。また、セーブする前に、この先で使うバトルアビリティを確定させて、ボタンに割り当てておくこと。チェインアビリティには『ヘヴィショット』『ゲインファントム』『レイジングエイク』を、ディフェンスアビリティには『レジストマジック』があれば問題なしだ。もし『レジストダメージ』を修得しているのなら、念のために割り当てておくと心強い。

W 大聖堂

㊹ 19-2 魂を狙いさ迷う争奪の間

トラップ「ヒールパネル」は踏むな

「秩序と混沌の部屋」(MAP 19-3)へ向かう進路上の微妙な位置に、トラップ『ヒールパネル』がある。これを踏むと、アシュレイのHPが回復し、その結果『レイジングエイク』で与えるダメージが大幅に減ってしまうので、絶対に踏まないこと。

㊺ 19-3 秩序と混沌の部屋

わざと魔法を受ける

この部屋に入った時点でアシュレイのHPが100以上あるなら、マリッドの魔法に対して『レジストマジック』(修得していないなら『アクアウォード』)を発動させよう。これである程度、HPの調整ができるはずだ。ただし、マリッドの使ってくる魔法が『アヴァランチLv.3』のような強力なものだと、攻撃を受ける前よりもアシュレイのHPが回復してしまうことがある。敵がどの魔法を使うかはわからないので、もしHPが増えてしまったら、直前のセーブデータからやり直すのも手だ。

㊻ 19-14 光と闇の激戦の間

イベントシーンはすぐにキャンセル

レバーを下げたあとは、横の穴に落ちれば、部屋の入口までもどることができる。ただし、レバーを下げたときに挿入される「扉のロックが開くイベントシーン」をキャンセルするのが遅いと、入口ではなくレバーの前にもどされてしまうので注意。

㊼ 19-20 僧侶が身を投げた部屋

倒すのはリッチだけ

リッチとゾンビナイト2体がいるが、このうち倒さなければならないのはリッチだけだ。階段の上から攻撃して手早く倒し、コナラの刻印を入手したらすぐに引き返すこと。

▲テレポートされる前に、リッチをすばやくターゲットドーム内におさめよう。

㊽ 19-18 怨念の渦巻く部屋

まとめて倒す

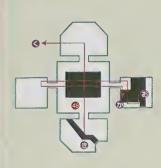
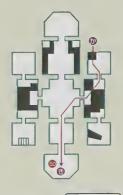
㊼とちがい、ここに出現する敵は全滅させなくてはならないため、1周目では1体ずつチェインアビリティで倒していくしかない。しかし、2周目以降なら、攻撃魔法を使って3体まとめて倒せば、1体ずつ倒すよりもわずかに早くバトルを終わらせることができる。このときに使う魔法には、効果範囲が広く、かつ大ダメージを与えられるものを選ぶこと。そのためにも、前の周回で同じグリモアを何個も入手＆使用して、魔法のレベルを高くしておくといいだろう。ちなみに本攻略で使用しているのは『イクスプロジョンLv.4』だ。

▲3体すべてを一度に倒せるように、レベルが高くて威力の大きい魔法を使うこと。

W 大聖堂

3階

2階

4階

㊾ 19-26 異端者達の修史の間

浮遊床で一気にジャンプ

ダオが待つ「理想を掲げる者の希望の間」(MAP19-27)へ行くときは、手前の浮遊床に乗り、前進しきる直前に跳ぶと、中央の浮遊床を飛ばして奥の浮遊床に乗れる。帰るときは、高速で動く浮遊床に乗って、前方へ動いているときにジャンプしよう。

▲浮遊床の進行方向と同じ方向へジャンプすると、ふだんよりも遠くへ跳べる。

㊿ 19-29 不治の病が伝染した失望の部屋

すぐに浮遊床へ乗る

ナイトメアを倒したあとに降りてくる浮遊床へは、運が良ければすぐに乗ることが可能。バトル終了直後にリラックスモードへと切りかえ、急いで浮遊床を目指すこと。

51 19-33 ？？？

つぎの戦いの準備も同時に

バトルがはじまった時点で魔法無効状態になっていないのなら、すぐに『インバリドスペル』を使う。これは、つぎのギルデンスターン・第2形態戦に備えてのものだ。魔法無効状態になったあとは、敵の胴を狙ってチェインアビリティを使おう。

52 ？

敵との間合いを一気に詰めろ

アシュレイが動けるようになった直後に、ギルデンスターン・第2形態への最短距離を移動し、最速で攻撃する。あとはチェインアビリティをつなげて、敵をのがさず倒すのみ。

▲最短距離で敵に接近すれば、魔法を使われる前に攻撃することができる。

時に挑んだすべてのリスクブレイカーへ

1時間台でのクリアが達成できたとしても、それですべてが終わったわけではない。今一度そのときのプレイを振り返ってみよう。こまかい失敗をした場面や、時間よりも安全を選んでしまった場面があるのではないだろうか。ならば、さらにタイムは縮まるはず。そう考えると、記録を出したということは新しい挑戦のはじまりとも言えるだろう。

本書スタッフの記録を破り、自己ベストのタイムを樹立しても決して満足するなかれ。まだ世の中には上がいるということを忘れず、さらなる高みを目指してがんばってほしい。

▲記録はぬりかえられるためにある。やりこみの道には、永遠に終わりがないのだ。

VAGRANT STORY ベイグラントストーリー CREATOR INTERVIEW ⑤

GRAPHIC STAFF-2

皆川裕史（写真左）　キャラクターモデル製作＆グラフィックの総監督。少ないメモリで美しい絵を実現することに喜びを感じる職人の中の職人。称号は「黒幕」(笑)。

中津英一郎（写真中央）　キャラクターモデル製作＆フェイシャルアニメーションを担当。FC時代からドットを愛しドットと格闘したドットの鉄人。匠の技は健在なのだ！

吉田綱太郎（写真右）　モーション担当。イベントシーンでは登場人物の複雑な感情を表現するために、みずからの肉体を用いて演技に挑戦。役者・綱太郎がここに誕生！

※上記の紹介文は松野泰己氏が執筆

『FF』の半分くらいのポリゴン数で作っていくのはパズルのような作業でした

グラフィックに関して、とくにこだわりを持って作った部分というのは？

皆川　今回はやっぱり、リアルタイムですべてを動かすということですかね。最近のスクウェアのタイトルは、ムービーがひとつの売りになっていて、それを前面に打ち出す場合が多いですよね。最初から描かれている美しいCGを見せるというスタイルは、もちろんそれはそれでアリだと思うんですけど、僕らとしては、実際に操作できる映像というのにこだわってみたいな、というのがありまして。ウチのチームに、昔からゲームを作っている、古い人間が多いせいなのかもしれませんけどね。プレイステーションというハードウェアだけで映像を作ろうとしたときに、どういうことができるのか。そこでノウハウを得ることによって、つぎのプレイステーション2でハードのランクが1段階上がったときに、リアルタイムの画像というものを、もっと進化させられるんじゃないか——そんなことを考えながら作っていったんです。

キャラクターのイラストが違和感なくポリゴン化されていますが、この作業も大変だったんじゃないですか？

中津　イラストを描いた吉田明彦のキャラクターには、腰が細いとか、手が少し大きめだとかいうバランスがあって、それが独特の味を出してますよね。そこをうまく表現できれば、とは思いました。ただ、実際に動かしてみると、不都合な部分が出てくることもあって、そういうときにはモーション担当のほうにも苦労をかけましたね。

吉田　手のパーツを部分的に拡大したりして、動いたときのバランスがおかしくならないように調整してるんですよ。

キャラクターのモーションのカッコよさも目を引くんですが、ああいうモーションをつけるのにコツはあるんですか？

吉田　基本的に人型のキャラクターに対しては、その場で自分で動いて、それを参考にしながらモーションをつけています。よく自分のブースから隣の廊下に出て、歩いたり、走ったりしてたんで、まわりの人には迷惑だったと思いますけど。それと、イベントシーンの演技に関しては、映画とかも参考にしてますね。

皆川　モデル作りにしてもモーションづけにしても、キャラクターに使えるポリゴン数が少なかったのがツラかったですね。たとえば『FFⅦ』や『FFⅧ』だと、テクスチャーを貼っているかどうかというちがいはありますけど、キャラクター1体あたりに約700のポリゴンを使ってるんです。それが今回は、背景から何から全部ポリゴンで作らなければいけなかったんで、主人公のポリゴン数は320～330くらい——つまり、『FF』の半分くらいしか使えなかったんです。その状況でポリゴンモデルを作っていくのは、パズルのような作業でしたね。

中津　あと、キャラクターの表情のテクスチャーが、めちゃくちゃキツかったですね。32×32ドットで描かなければいけませんでしたから。

それって、ポケットステーションの画面を描くようなものですよね。にもかかわらず、すごくリアルな印象を受けるのは、なぜなんでしょう？

皆川　たとえば口を開けるというアニメーションをさせるときに、今回は1ドットの線で口を表現してるんですが、それを単に2ドットにするだけでは、口がいきなり開いちゃって、スムーズな動きには見えないんですよ。そこで、ドットの明暗を少しずつ変えたりして、明るさでアニメーションをさせているんです。表情のテクスチャーは、ここにいる中津がほとんどを担当したんですけど、そういう表現は、昔からドット絵を描いていたデザイナーだからこそできたと思いますね。

そうした工夫を積み重ねて、リアルタイムで作り出す映像にこだわった結果、何か収穫はありましたか？

皆川　今回はじめてフルポリゴンのゲームを作ってみてわかったのは、3Dになったからって、これまで2Dでやってきたことがムダにはならないということですね。少ないポリゴン数で表現するとか、処理速度を上げるために色数を減らすとか、そういうときには、結局スーパーファミコンのころのドット絵に近い作業が要求されるんです。たとえプレイステーション2になっても、メモリ容量や処理能力に制限がなくなるわけではないんで、最終的なクオリティを決めるのは、そうした過去からのノウハウの蓄積だと思うんですよ。プレイステーション2で作ることになるであろう次回作でも、僕らなりの表現を追求していきたいですね。

VAGRANT STORY ULTIMANIA

INDEX

部屋名INDEX

EPILOGUE

すべてを背負い、放浪者はゆく——

"魔"に触れた魂はどこへゆくのか。

レアモンデでは、魔都の後継者の座を巡って、あまりにも多くの魂が"魔"に蝕まれ、不完全な死を迎えた。これまで、そうした霊魂は、城壁に刻まれた呪詩によって魔法陣の機能を果たしていた街に、異界より新たな"魔"を呼び込む餌としていつまでも囚われていた。

そのレアモンデが崩壊し、廃墟と化した今、消滅を許されぬ哀れな魂はどこへと向かうのだろうか。そして、この事件で"魔"に関わり、生き延びた者たちの寿命が尽きる時、彼らの魂は果たしてどうなるのか。

その答えを、アシュレイは知っている。"魔"と人を繋ぐ調停者として、力を継承したアシュレイ・ライオットには感じることができる。生命の理を、死の意味を、そして魔都より解き放たれた魂の存在を——。

過激カルト教団『メレンカンプ』によるバルドルバ公爵邸占拠事件から、ちょうど一週間が経過した雨の夜。貿易都市グレイランドの別邸で静養中の公爵アルドゥス・バイロン・バルドルバのもとに、ひとりの訪問者が案内を乞うた。

病床の貴人を訪ねるに、適切とは言えぬ時刻であった。本来なら侍従の判断で、改めての再訪を、と門前払いするところである。だが、その男の示した身分証がVKPエージェントのものであったことから、侍従は公爵本人の判断を仰ぎ、そして男は——アシュレイ・ライオットは公爵の寝室へと通されたのだった。

あとにして思えば、その晩は常とは異なる気配が漂っていたと召使いたちは述懐する。いつもであればとうに眠りに就いているはずの公爵が、この日に限って部屋の灯りを落とそうともせず、まるで誰かの訪れを待ち受けるかのように過ごしていたのである。

アシュレイを案内した時点で、侍従長は公爵に命じられた通り、自分を含めたすべての使用人を寝室周辺から退がらせていた。ゆえに、それからのふたりのやり取りを、目にした者、耳にした者は皆無であった。

四半時ほど置いて、様子を窺いに寝室に戻った侍従長は、物音ひとつないのを不審に思い、主の返事を待たずに扉を開いた。そこにアシュレイの姿はなく、ベッドには眠るように穏やかな、すでに事切れた公爵の骸だけがあった。

公爵の死を確認してからのVKPの対応は速やかだった。議会の息がかかった複数の使用人が外部に連絡を取ってからほどなく、VKPの検死官らが直接別邸に乗り込み、現場を確保すると同時に遺体の検分を行なっている。

公爵の身体に外傷らしきものはなく、薬物が使われた形跡もなかった。長く病に臥せっていたことを考え合わせれば、衰弱による病死と見て妥当な線である。

しかし、VKPとしては決して公に認めることはできないものの、重犯罪者処理班であるアシュレイの任務には、その後のトラブルを回避するための、自然死と見せかけての暗殺も含まれている。その腕利きリスクブレイカーが公爵の最後の面会者であり、直後に公爵の死が確認されたとなると、その因果関係が取り沙汰されるのも当然であった。

もし、これが占拠事件の延長にある任務であり、国家保安上の必要性から公爵を殺害したとするなら、それは処理班エージェントとしてアシュレイに認められた超法規的権限である。罪に問われることは無論なく、その場合VKPは全力を挙げて暗殺の事実を隠蔽し、必要とあれば邸内の目撃者の洗脳も行なったであろう。迅速に現場を押さえたのも、そうした事態を想定してのことであった。

だが、公爵の死の発覚後十二時間が経過しても、VKP本部にアシュレイからの報告がなされず、また彼自身の行方も全く掴めぬことから、事件はがらりとその様相を変え始める。すなわち、公爵殺害は失踪したアシュレイが、リスクブレイカーの任務とは関わりなく個人的な意志で行なったものであるという可能性である。そうであるなら彼に与えられた殺人許可は適用されず、アシュレイは国家の功労者である大貴族を殺した罪人として捕捉されなくてはならない。

この時点ですぐさま追っ手はかけられた。そして二十四時間の経過を待ち、事実を追認する形でVKPは正式にアシュレイ・ライオットを、バルドルバ公爵殺害の最重要参考人として指名手配した。

しかしVKP首脳部の予想に反し、雷光の迅さで展開したはずの捜査網には、アシュレイの影さえもかからなかった。まるで彼が、公爵の寝室で煙と消えてしまったかのように。

わずかながら関連性があると思われる報告が一件のみ、当夜、公爵邸周辺の歩哨に立った兵士から寄せられている。アシュレイとともに公爵邸占拠事件に投入され、レアモンデに向かったとの報告を最後に消息を絶っているVKP情報分析官キャロ・メルローズが、ちょうど公爵の死亡推定時刻に邸外の路上で目撃されていたというものである。アシュレイとの共謀の可能性もあると見られているが、彼女についても、その後の足取りは一切掴めていない——。

冷たい雨が降りしきる石畳の街路から、アシュレイは公爵別邸の寝室の窓を見つめていた。

彼は待っていた。彼の名と姿を使い、公爵と面会を果たしているであろうシドニー・ロスタロットの帰りを。

そして、シドニーは戻ってきた。魂となって——"魔"との契約によって死の刻を結びつけられた、父の霊魂とともに。

"魔"に触れ、死後の巣箱たるレアモンデを失った魂のすべては、新たに誕生したアシュレイという巨大な器へと流れ込んでいた。無数の魂を、想いを飲み込み、アシュレイは彷徨える運命の者たちに安息を与える。後継者とは支配者ではなく、平穏をもたらす者であった。彼らを背負い、魔界と現世の軋みを緩衝する役割こそが、アシュレイに託された無限の力の意味であった。

後継者は感じている。魔都から生還した者たちの生命の脈動を。キャロ、ティーガー、ニーチ、そして幼いジョシュア……彼らの魂もいつの日か、アシュレイのもとへとやってくるのだろうか。永遠の平穏を見出すために——。

黒い外套の下に誓約の証を背負い、彼はにわかに騒がしくなった公爵邸に背を向けた。そして、雨の先に続く、深く果てなき闇へと足を踏み出す。人の世の理の外へ。現実と幻想が溶け合う狭間へ。

こうして、"放浪者の物語"は始まった——。

ベイグラントストーリー アルティマニア

S T A F F

出版・編集
株式会社デジキューブ
垣貫真和 (Editar in Chief)
増井　荒 (Editor)
染谷知孝 (Editarial Staff)
吉村由美 (Editarial Staff)
原田のぞみ (Scheduling Assistant)
中村寛文 (Praduct Manager)

企画・構成・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ
山下　章 (Directar／Interview Part)
ベニー松山 (Stary Part)
大出綾太 (Sub-Directar／Manster Skill Data／Secret Support／Interview Suppart)
山中直樹 (Battle／Secret)
板場利光 (Quest)
小石朋仁 (Manster)
加藤義文 (Time Attack)
中村京子 (Quest)
白川大輔 (Time Attack Battle／Quest Suppart)
神崎理緒 (Quest／Puzzle Made)
渡辺和歳 (Item／Quest Suppart／Interview Suppart)
大野優子 (Backgraund／Quest Suppart)
大出啓太 (Item／Quest Suppart)
片平鍾瀛 (Quest／Puzzle Made)
山田真也 (Battle／Secret)
仲　みゆき (Editarial Suppart)
水上恭史 (Analysis Suppart)

デザイン
有限会社エストール
福永将行 (Art Directar／Designer)
大澤雄一 (DTP)

撮影
真名子

協力
株式会社スクウェア
『ベイグラントストーリー』開発チーム

監修
株式会社スクウェア
岡宮道生
井上敏行
佐々木隆太郎

発　行　2000年4月13日　初版

発行人　染野正道
編集人　横田洋文

発行所　株式会社デジキューブ
東京都渋谷区広尾1-13-7恵比寿イーストビル
TEL 03-3444-5765
FAX 03-3444-5940

印　刷　凸版印刷株式会社

ISBN4-925075-75-6 C0076